TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año II Número 13 - 350 PTAS

ALADDIN LLEGA A MASTER SYSTEM Y GAME GEAR

PRESENTAMOS: MULTI-MEGA LA ÉLITE DE LAS MÁQUINAS DE SEGA

Modo Versus ¿QUÉ TIENE SONIC 3 QUE NO TENÍA SONIC 2?

¡¡Regalamos 4 Colecciones de 5 CDs!!

PREVIEW

¡¡AGARRAOS, SE ACERCA VIRTUA RACING!!

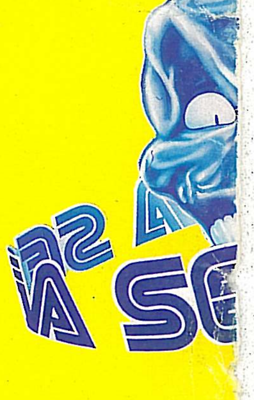
ESPECIAL BASKET

especial SEGA basket '94

NBA Showdown, Hyperdunk, Jammit, Charles Barkley...

¡¡A ROMPER!!

TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?



DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?.
¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?.
¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!.
La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar.
Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches...
¡Pero de qué vas!.
¿Esto es lo que entiendes por aventuras?.
¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL

DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos**, e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE

GAME GEAR
POWER
SEGA
PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
START

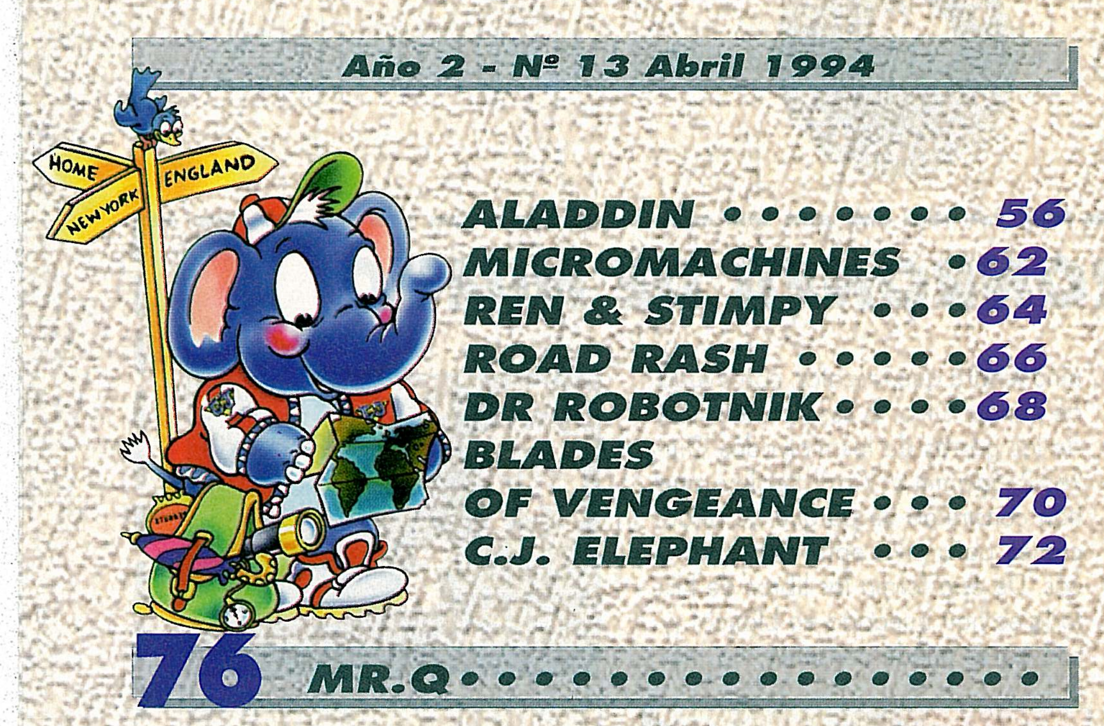
TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
Manuel Del Campo
Roberto Lorente
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Abel Vaquero, María Alba
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
Javier Abad Martínez,
A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

SUMARIO

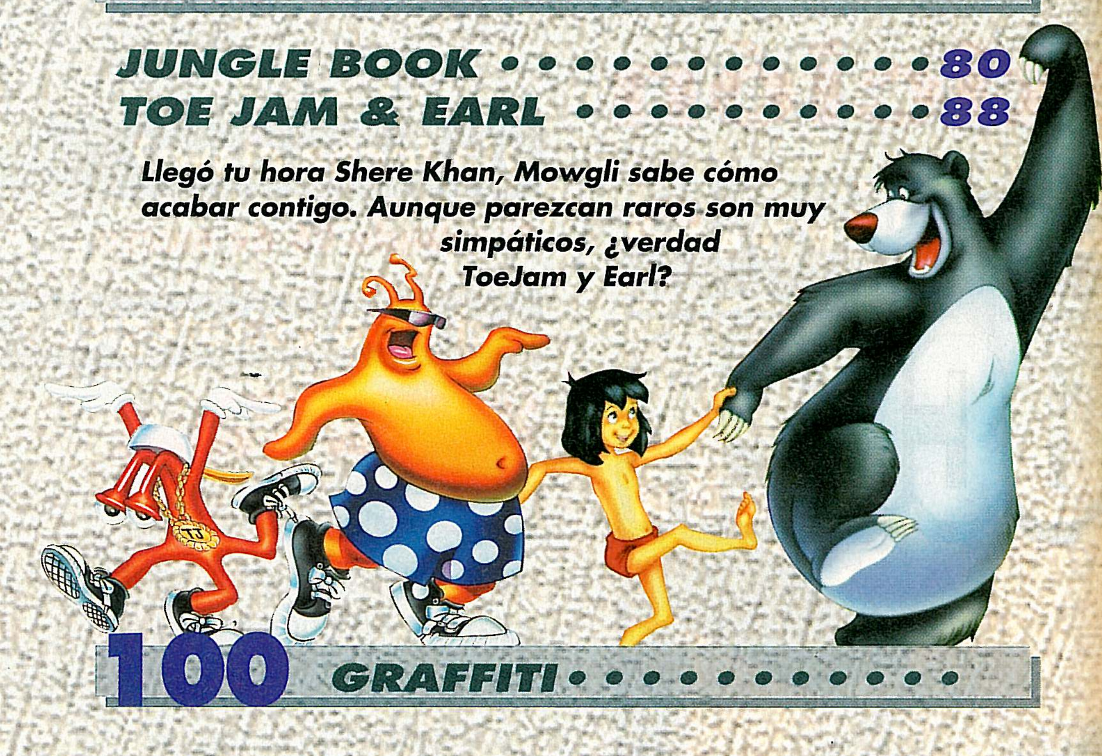
Año 2 - Nº 13 Abril 1994



Sí, sique aquí, aún no habéis conseguido que se jubile. De todas formas, es muy difícil que consigais derrotarle en su propio terreno. Enviad vuestras preguntas, él las está esperando.

Aquí encontraréis la respuesta a vuestras cartas sobre cómo terminar esos juegos que se os han atascado.

GUÍAS DE TRUCOS



Llegó tu hora Shere Khan, Mowgli sabe cómo acabar contigo. Aunque parezcan raros son muy simpáticos, ¿verdad ToeJam y Earl?

SEGA SIEMPRE EN VANGUARDIA

Este mes Sega ha vuelto a hacerlo. No sabemos cómo, pero esta imparable compañía nipona siempre consigue arreglárselas para sorprendernos una y otra vez.

En esta ocasión la estrella protagonista de la historia es ni más ni menos que una nueva máquina: el Multi-Mega, consola que en un tamaño muy reducido reune todas las prestaciones de la Mega Drive, el Mega CD y un reproductor de CDs musicales. Como véis, el invento es como para romper con todo.

Pero Sega tiene la idea de que el Multi-Mega es una máquina realmente de lujo -y, sin duda lo es-, por lo que su precio por el momento será bastante elevado y mucho nos tememos que no serán demasiados los usuarios que podrán disfrutar en breve de sus increíbles prestaciones.

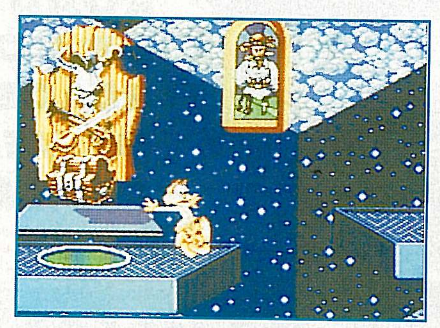
En cualquier caso el Multi-Mega está ahí, y ya es toda una realidad a la que se le augura un brillante porvenir.

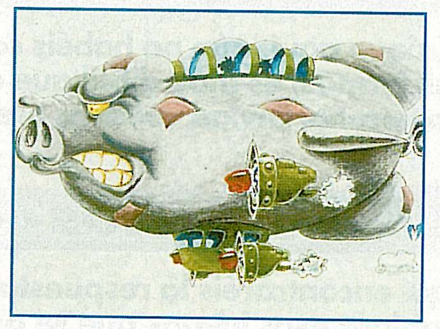
Con él, Sega ha vuelto a demostrar que sigue obsesionada con el futuro del entretenimiento y que no piensa ceder en su empeño de convertirse en la marca que sea el sinónimo de la vanguardia en el mundo de los videojuegos. Sin duda, lo está consiguiendo.

BUBSY RONRONEA DE NUEVO

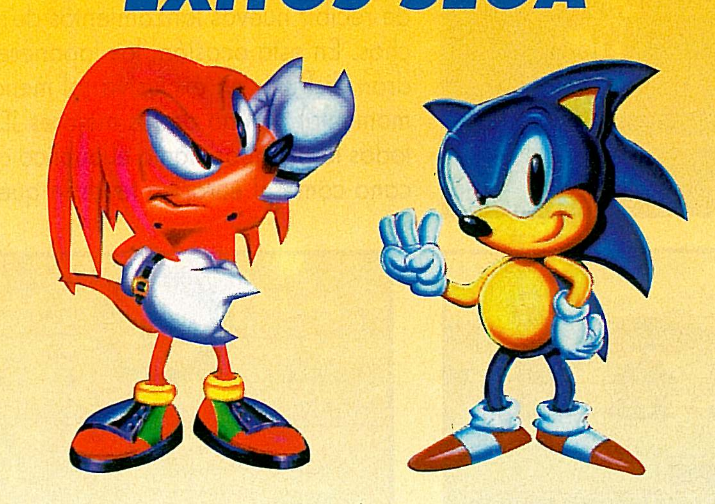
¡Pues sí, chavales! Una de las noticias más sensacionales de la temporada está a punto de producirse: la vuelta de Bubsy a Mega Drive. A fin de cuentas, no se podía esperar otra cosa después del exitazo de su primera parte y su también exitosa conversión en toda una estrella de la televisión norteamericana a través de la serie "What could possibly go wrong", donde tenía que resolver aún más problemas que en su aventura consolera.

Hablando de aventura consolera, os podemos adelantar que el regreso de Bubsy va a estar a la altura de los acontecimientos, con un cautivador argumento en el que nuestro minino tendrá que rescatar, con ayuda de Arnold Dillo, a sus dos sobrinos de las garras de los malvados Oinker P. Spamm y Virgil Reality, que han construido un parque de atracciones para vivir episodios históricos. De esta forma los libros de historia se han quedado en blanco, ¡y eso no se puede consentir, no, no!





NUEVOS "PACKS" CON LOS ÚLTIMOS ÉXITOS SEGA



Tras la última avalancha de super-lanzamientos acaecida en los últimos días, Sega aprovecha para realizar nuevas e interesantes ofertas de sus más preciados e interesantes artículos. Así pues, en poco tiempo podréis disponer de tres nuevos "packs": a finales de Marzo estará disponible la nueva oferta de 16 bit, que incluye la consola Mega Drive, dos mandos de control y los juegos Sonic 3 y Sonic the Hedgehog a un precio de 29.900 pts.

En el mes de Abril también se pondrán a la venta otros dos "packs" más, pero para las consolas Master System y Game Gear, ambos con las correspondientes versiones del excelente juego Aladdin, a un precio de 13.900 y 19.900 pts. respectivamente.

Fe de errores: En el número pasado dábamos una noticia sobre el funcionamiento de los S.A.T. (Servicios de Asistencia Técnica) en la que se decía que a partir de ese momento, los citadas S.A.T serían administrados por la empresa Visonic S.A cuando en realidad la cooperación Sega-Visonic dura ya cerca de tres años. Sorry!

JUEGOS DE DAMAS

Que las mujeres son el sexo débil es algo que los buenos aficionados a los videojuegos no se creen. ¿Dudas? Mirad la siguiente lista.

1 CHUN LI

La reina indiscutible de la "patada bajera".

2 SONYA

La más polémica de todas nuestras elegidas.

3 BLAZE

Blaze ha vuelto, ¡temblad villanos!

4 JETTA

Tiene nombre de coche, pero va como una moto.

5 KING

Una especie de "Swcharzenegger" en versión anfibia.

6 SHADOW

Pertenece al clan Jetta; con su mismo mal genio.

7 TTE RIPLEY

La más laureada de toda la lista.

8 TIME GAL

La primera mujer viajera en el tiempo.

9 CAZADORA

A pesar de su nombre, no va muy tapada.

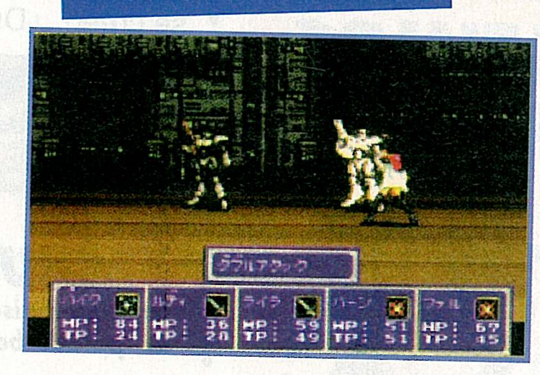
10 JEFE

Esto..... ¿quién ha sido el graciosillo?

TOP 10 USA

1. LUNAR CD — Mega CD
2. SONIC 3 — Mega Drive
3. MORTAL KOMBAT — Mega Drive
4. ALADDIN — Mega Drive
5. SONIC CD — Mega CD
6. SILPHEED — Mega CD
7. STREET FIGHTER II — Mega Drive
8. NHL '94 HOCKEY — Mega CD
9. FINAL FIGHT CD — Mega CD
10. ECCO THE DOLPHIN — Mega CD

EL JUEGO DEL MES — PHANTASY STAR.



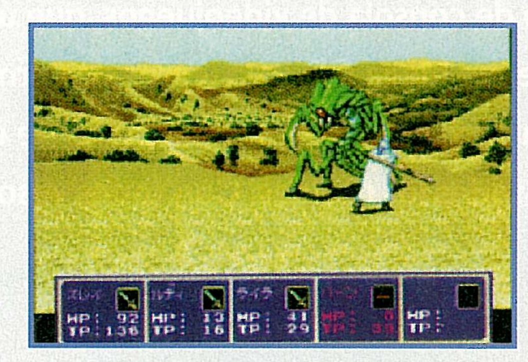
El mercado más aficionado al mundo de los juegos de rol sigue siendo el público más afortunado a la hora de recibir nuevos lanzamientos de cartuchos. En esta ocasión, los japoneses podrán disfrutar en exclusiva (al menos de momento) de uno de los mejores JDR de todos los tiempos. Tanto el público americano como el europeo tendrán que con-

LA NOTICIA DEL MES — SATURN 32-BIT,

Después de cientos de rumores, muchas promesas y unas cuantas verdades a medias, parece que el proyecto Saturn se encuentra en la recta final de su larga trayectoria. En la pasada feria del CES en Las Vegas por fin se pudo ver una especie de prototipo de lo que será la máquina definitiva. Todo el mundo se quedo gratamente sorprendido del agresivo diseño y la excelente aparencia de la nueva joya de Sega. Desgraciadamente no se pudieron ver imágenes de los primeros juegos para esta consola, pero sí se aclararon algunos aspectos todavía un tanto confusos sobre las características técnicas de la Saturn. Finalmente Sega ha optado por incluir la posibilidad de utilizar cartuchos y CDs, aunque parece claro que no será compatible ni con Mega Drive ni con Mega CD. El soporte contará con dos procesadores principales de 32 bit con capacidad para elaborar 50 millones de instrucciones por segundo. También se confirmó que la paleta de colores será de 16,7 millones de los cuales 2048 podrán ser representados simultaneamente en pantalla. Sin duda, se han mejorado notablemente las originales posibilidades

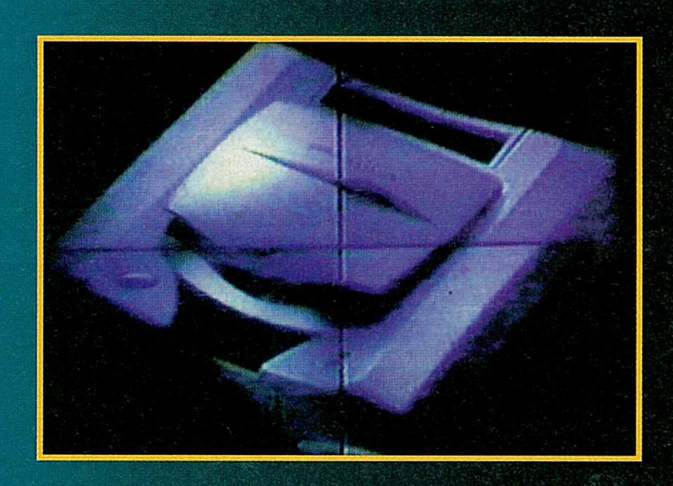
THE END OF THE MILLENNIUM

formarse con ver de lejos todas las novedades que esconde esta maravilla. Nuevas escenas de lucha, enemigos bien conseguidos, melodías espectaculares y toda la diversión que se pueda conseguir con 24 megas llenitos de acción. Lógicamente, el apartado más beneficiado será el gráfico, con lo que el programa estará a la altura de las circunstancias



YA ES UNA REALIDAD

de una máquina cuyo proceso de elaboración dura ya varios meses. De este modo, el nuevo soporte de Sega pasará a encabezar la nueva generación de máquinas de 32 bits. El precio aproximado que se baraja desde Japón es de unos 500 $ (unas 70.000 pts), ligeramente más elevado que el inicialmente anunciado (400 $). Pronto tendremos más noticias.



Esta será la imagen definitiva de una gran consola. Saturn 32-bit recopila toda la tecnología punta disponible en este sector.

TOP 10 JAPAN

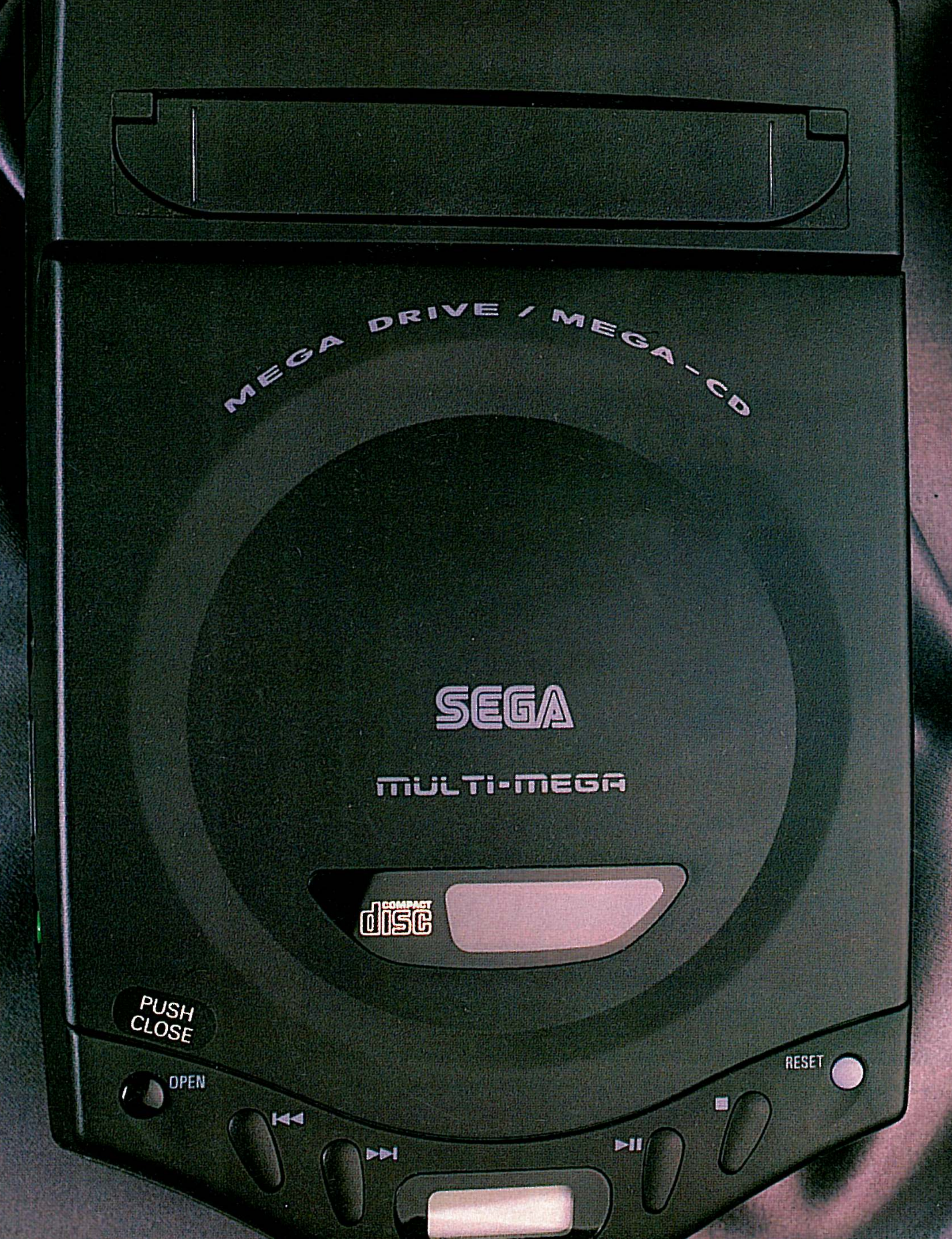
1. VIRTUA RACING — Mega Drive
2. SHINING FORCE 2 — Mega Drive
3. SONIC 3 — Mega Drive
4. STREET FIGHTER II PLUS — Mega Drive
5. PUYO PUYO — Mega Drive
6. PHANTASY STAR — Mega Drive
7. SONIC CD — Mega CD
8. DREAM HOUSE — Mega CD
9. GUNSTAR HEROES — Mega Drive
10. THUNDER HAWK — Mega CD

JAPAN

Multi-Mega

La Pequeña Gran Máquina de Sega

Sega llevaba anunciándolo algunos meses, pero, por fin, el Multi-Mega es una realidad. Con él ha nacido un nuevo concepto de consola de videojuegos, que une en un formato portátil las funciones de una Mega Drive, un Mega CD y un lector de compactos musicales. TodoSega presenta -en rigurosa exclusiva-, las características de esta nueva máquina con la que Sega, una vez más, ha roto todos los moldes. Con todos vosotros... ¡el Multi-Mega!



Reproducción a tamaño real.

Así es el Multi-Mega

Esta es la vista frontal de la máquina, en la que se pueden ver los dos conectores para pad -en los extremos-, y el interruptor de encendido -el botón situado en el centro-.

Esta fotografía muestra parte de los seis botones de control de reproducción de CDs de audio; estos botones, junto con el de encendido, constituyen el sencillo panel de control del Multi-Mega.

El último éxito software de Sega insertado en lo que será su próximo éxito hardware. Pero no sólo Sonic, sino todos los cartuchos para Mega Drive y todos los compactos para Mega CD realizados hasta la fecha, podrán ser disfrutados en el Multi-Mega

Especificaciones técnicas

- **Microprocesadores:** (2) Motorola 68000 a 12,5 MHz, Z 80. La velocidad de ambos microprocesadores se suma con una cifra final de 25 MHz.
- **Tiempo de acceso:** < 1 segundo.
- **Software:** Totalmente compatible con todos los títulos de Mega Drive, Mega CD, Audio CDs y CD+G.
- **Características** Audio: 16 bits y 8 canales con filtro digital. Respuesta en frecuencia: 20 Hz - 20 KHz. Proporción señal-ruido (S/N): > 90 dB a 1 KHz. Separación entre canales: > 90 db.
- **Salida Audio (stereo):** Cable de salida : mini jack. Control de volumen para altavoces stereo.
- **Batería:** 2 pilas "AA". Recomendadas baterías alcalinas.
- **Dimensiones:** Ancho: 13,75 cms. Largo: 19, 5 cms. Alto: 4,5 cms. Peso: 700 grms.

El Pack del Sega Multi-Mega

No penséis que este fabuloso soporte saldrá a la venta sin más compañía que la de una simple caja de cartón. Sega ha preparado un completo paquete que incluirá los siguientes elementos:

-Multi-Mega CD.
-Un pad de 6 botones.
-Un adaptador AC.
-Un pack de 6 baterías Sega.
-Un cable de salida audio-vídeo.
-Un juego de Mega CD (probablemente Jurassic Park).
-Un juego de Mega Drive.
-Precio final : alrededor de 80.000 pts.

Estos detalles están aún por confirmar, por lo que pueden ser modificados.

La "portátil" de lujo

Cuando hablamos de "consola portátil" no hay que confundirse con aquellas consolas que llevan incluída su pequeña pantalla de cristal líquido. El Multi-Mega necesita verse en un monitor o aparato de TV que reproduzca las imágenes de los juegos, como cualquier otra consola. ¿Cuáles son entonces las ventajas de esta "portátil"? Muy sencillo. Tened en cuenta que estamos hablando de un soporte que, en unas dimensiones de 19,5 cms de largo por 13,75 cms de ancho, contiene las mismas funciones que una Mega Drive con Mega CD incluido. Y encima, funciona como "discman", es decir, como reproductor portátil de CDs de audio. ¿Lo entendéis ahora?

JUEGOS CD: Todos los que encontrarás en las tiendas

El Multi-Mega nace con la mayor y más completa "juegoteca" que puedas imaginar. No en vano "le valen" todos los juegos que existen para Mega Drive y Mega CD. La lista de juegos de Mega Drive sería interminable, por lo que hemos preferido mostraros "simplemente" los juegos en formato compacto que, desde ya, pasan a formar parte de la familia Multi-Mega.

Afterburner 3
CRI
Simulación
Puntuación: 76%

Batman Returns
SEGA
Arcade
Puntuación: 89%

Blackhole Assault
Micronet
Acción
Puntuación: 78%

Chuck Rock
Core Design
Plataformas
Puntuación: 80%

Chuck Rock 2
Core Design
Plataformas
Puntuación: 73%

Drácula
Sony Imagesoft
Arcade
Puntuación: 84%

Dragon´s Lair
ReadySoft
Aventura Interactiva
Puntuación: 75%

Dune
Virgin
Aventura
Puntuación: 87%

Ecco the Dolphin
SEGA
Aventura
Puntuación: 92%

Final Fight
Capcom
Acción
Puntuación: 91%

Ground Zero Texas
Sony Imagesoft
Arcade
Puntuación: 89%

Hook
Sony Imagesoft
Plataformas
Puntuación: 82%

Jaguar XJ220
Core Design
Deportes
Puntuación: 76%

Joe Montana´s Football
SEGA
Deportes
Puntuación: 79%

Jurassic Park
SEGA
Aventura
Puntuación: 93%

Lethal Enforcers
Konami
Arcade
Puntuación: 87%

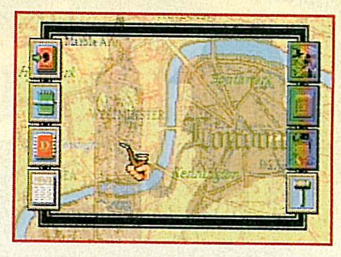
Night Striker
TAITO
Simulación
Puntuación: 65%

Prince of Persia
Domark
Plataformas
Puntuación: 81%

Prize Fighter
SEGA
Deportes
Puntuación: 85%

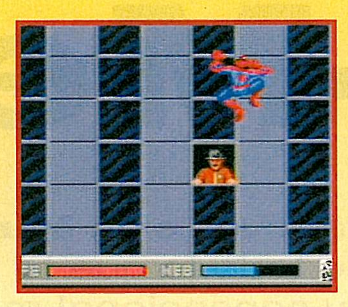
Road Avenger
Wolf Team
Acción
Puntuación: 90%

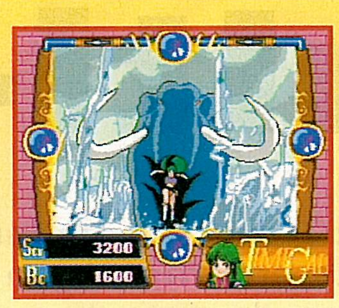
Robo Aleste
Compile
Matamarcianos
Puntuación: 83%



Sherlock Holmes
ICOM
Aventura Interactiva
Puntuación: 78%

Silpheed
Game Arts
Matamarcianos
Puntuación: 92%





Sol Feace
Wolf Team
Matamarcianos
Puntuación: 73%

Sonic
SEGA
Plataformas
Puntuación: 92%

Spiderman
SEGA
Plataformas
Puntuación: 84%

Thunderhawk
Core Design
Simulación
Puntuación: 90%

Time Gal
Renovation
Aventura Interactiva
Puntuación: 78%

Wonder Dog
JVC
Plataformas
Puntuación: 86%

Wolfchild
Core Design
Plataformas
Puntuación: 76%

Y estos son los 30 títulos que actualmente están disponibles en formato CD. Pero tranquilos, porque pronto habrá más...

Próximamente...

Yumemi Mansion
SEGA
Aventura

Parece que el género de las aventuras es un buen filón, de ahí que últimamente todas las compañías tengan algo que decir en este sentido. Sega, creadora del Mega CD, no va a ser menos y nos presentará este Yumemi Mansion, para ocio y disfrute de sus seguidores.

Terminator CD
Acclaim
Arcade

Cuando los ecos de los disparos de Terminator y Robocop aún resuenan por nuestros televisores, llega este súper CD, con la sana intención de ser el mejor juego de acción jamás conocido en soporte CD. Basado en la película del mismo título.

SoulStar
Core Design
Matamarcianos

Impresionante matamarcianos en 3D y perspectiva subjetiva. Insuperables gráficos, sensacionales sonidos, una banda sonora excepcional. Una vez más, Core Design vuelve a rizar el rizo y llevará al Mega CD hasta unos límites insospechados.

Dragon Tales
Mindscape
Aventura Interactiva

Otra aventura más, esta vez de la mano de Mindscape. Para beneficio del juego hay que decir que esta compañía es muy conocida en el mundo PC, debido a sus excelentes juegos. Esperamos espectantes su estreno en CD.

World Cup Soccer
US Gold
Deportes

Se supone que con Sensible Soccer y EA Soccer teníamos bastante; pero no estamos hablando de un simple cartucho de fútbol, sino de un CD: ¿que cuál es la diferencia? Muy fácil, atentos a nuestras páginas, pronto cambiará vuestra concepción de lo que es el verdadero deporte rey en una consola.

Another World
US Gold
Aventura Interactiva

Tras su salida en cartucho hace ya un tiempo, nos llegará en CD con todas las ventajas que esto puede suponer, tales como mejores sonidos, mayor cantidad de gráficos, una música alucinante... Se espera mucho de él.

Mega Race
Mindscape
Deportes

¡Guau! ¡Vaya CD más impresionante! Conducirás tu bólido por los alucinantes parajes que este CD te presentará, alcanzando velocidades auténticamente de vértigo.

Links
Virgin
Deportes

¿Te gusta el golf?, ¿Aún no has encontrado el cartucho adecuado a tu nivel de juego?, ¿Todos te parecen aburridos?. Tranquilidad, veremos qué te parece este nuevo simulador de golf de Virgin. Infinidad de campos, varias perspectivas, etc. Sus gráficos se salen de la media y su jugabilidad estará, siendo como es un CD, fuera de toda duda.

Night Trap
Digital Pictures
Aventura Interactiva

Tras una serie de misteriosas desapariciones, el vecindario está un poco revuelto. Sin embargo, las fuerzas especiales creen conocer el nombre de la próxima víctima. Night Trap contendrá casi una hora y media de vídeo con actores reales, como si de una película se tratara. De miedo.

Tomcat Alley
SEGA
Simulación

Después de tocarle el turno a los helicópteros, parece que pronto le llegará a los aviones. Tomcat Alley será un simulador con unos buenos gráficos y repleto de difíciles situaciones de combate en las que será necesario poner a prueba nuestra pericia como pilotos del mejor ejército del mundo.

I concurso Multi-Mega

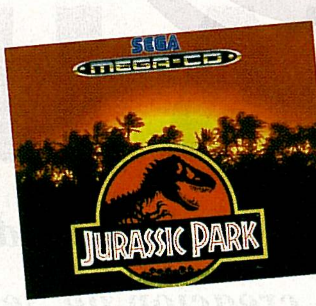
A punto está de estallar la revolución **Multi-Mega**. Pero, ¿te has enterado bien de todo lo que te hemos contado acerca de esta nueva y sensacional máquina? ¿Te has quedado con todos los detalles para poder explicárselos luego a tus amigos? ¿Sí? Pues demuéstranoslo. Dinos si las 10 afirmaciones que hacemos son verdaderas o falsas y podrás ganar 5 CDs -tres de videojuegos y dos musicales- a elegir entre todos los que te presentamos **¡Ánimo, a por los CDs que más te gustan!**

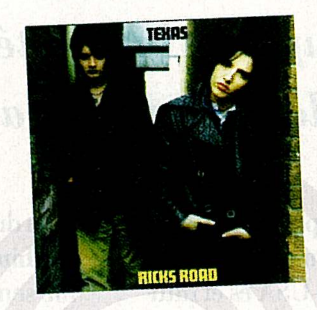
¿Verdadero o Falso?

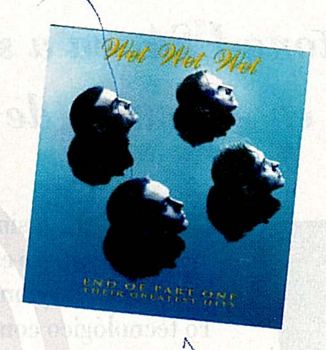
1. El Multi- Mega es un soporte compatible con juegos de Mega Drive, Mega CD y Audio CDs.
2. Su tamaño es similar al de un "Discman" o Compact Disc portátil.
3. Su peso es aproximadamente de 5 kilogramos.
4. El Multi-Mega puede funcionar con pilas.
5. En la parte frontal tiene 7 entradas para otros tantos pads de control.
6. El Multi-Mega posee 6 botones de control de reproducción de audio, más el de encendido.
7. En el Multi-Mega sólo se podrá jugar con Sonic 3.
8. En el pack de venta se incluirán dos juegos: uno en cartucho y otro en CD.
9. El Muti-Mega tiene dos microprocesadores Motorola 68000.
10. Sega se mantiene a la vanguardia de la tecnología del hardware.

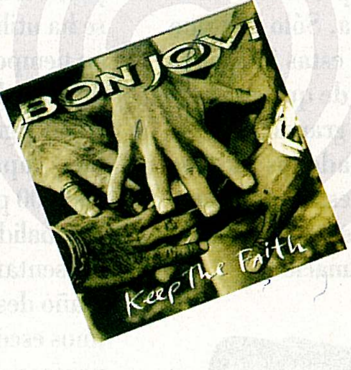
TODOSEGA

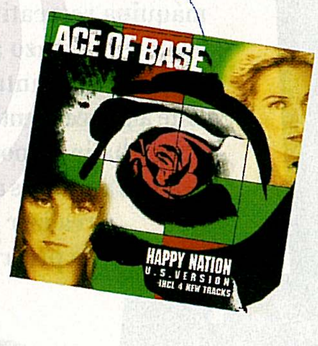
¡¡Regalamos 4 colecciones de 5 CDs!!











1º.Podrán participar en el sorteo todos los lectores que envien el Cupón de Participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. TODOSEGA. Apartado de Correos 400 28100. Alcobendas. Madrid

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO MULTIMEGA

2º.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 15 de Marzo de 1.994 al 20 de Abril de 1.994.

3º.El sorteo se celebrará en Madrid, el día 25 de Abril de 1994 .

4º.De entre todas las cartas recibidas, se extraerán CUATRO que serán premiadas con 2 CD´s de música (a elegir entre los 6 que se proponen) y 3 juegos (formato Mega CD) a elegir entre todos los publicados en la página del concurso. Si en el momento de entregar los premios, alguno de los títulos seleccionados por el participante estuviera agotado, se propondrán al ganador otros juegos a elegir (formato Mega CD). El premio no será canjeable por dinero.

5º.El resultado de este sorteo se publicará en el número de Junio de la revista.

6º. El derecho al cobro de los premios caduca a los 3 meses de la publicación de la lista de ganadores, es decir, el 15 de agosto de 1994.

7º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

8º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9º.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este sorteo: SEGA y HOBBY PRESS.

Nombre: Ignacio

Apellidos: Pinto Carbonell

Dirección: C/ Juan Ramón Jimenez Nº 13

Localidad: Plasencia

Provincia: Caceres

C.P.: 10.600

Teléfono: 41-37-28

RESPUESTAS (indica V o F)

1. V 2. V 3. F 4. V 5. F
6. V 7. F 8. V 9. V 10. V

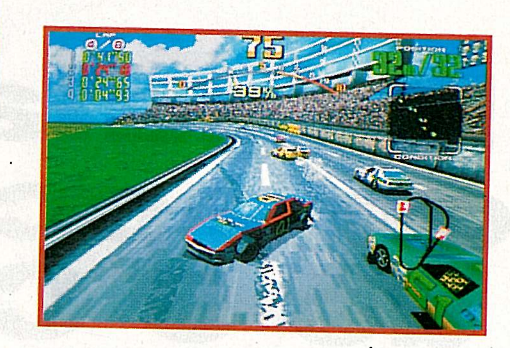
EN CASO DE RESULTAR GANADOR, LOS 3 MEGA CD´S QUE PREFIERO SON.:

1. Jurassic Park CD
2. Sonic CD
3. Final Fight CD

Y LOS 2 CD'S MUSICALES QUE ELIJO SON (márcalos con una cruz)

- ❑ ACE OF BASE
- ❑ TEXAS
- ☒ BON JOVI
- ☒ INXS
- ❑ WET WET WET
- ❑ DEF LEPPARD

Más Cerca de la Realidad Virtual



Aunque pueda parecer de todo punto increíble, estas imágenes han sido tomadas de una sesión de juego con la máquina recreativa.

DAYTONA USA

A partir de ahora, el género de los simuladores de coches ya no será lo mismo. La nueva creación de Sega, de nombre Daytona USA, va a suponer una auténtica revolución en el mundo de los salones arcade.

Este es el espectacular aspecto que ofrece Daytona U.S.A., una máquina que conseguirá que te sientas auténticamente compitiendo a los mandos de un coche de carreras. Mayor realismo, imposible.

Parece un simple juego de coches, pero es mucho más que eso. Daytona USA es el futuro técnológico comprimido en una máquina recreativa. Sólo hay que echar un vistazo a estas imágenes para darse cuanta de que estamos ante algo realmente grande.

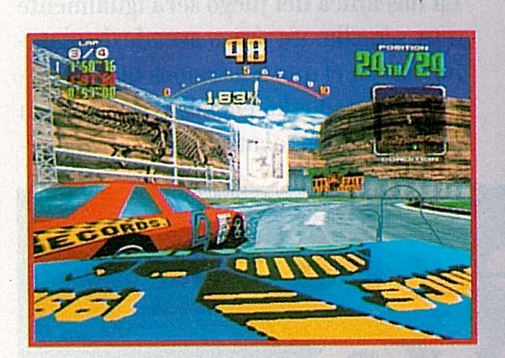
Sega ha incorporado los últimos avances aplicados a este campo para realizar esta maravilla de la programación.

Sin duda, la primera impresión que recibimos de este juego es la increíble sensación de realismo que desprenden todas sus imágenes. Para ello se ha utilizado un mapeado gráfico en tiempo real, con efectos visuales de alta velocidad creados por un procesador gráfico tridimensional de 32-bits capaz de manipular hasta 300.000 polígonos por segundo. Estas cualidades técnicas permiten representar unos vehículos de un tamaño descomunal, enmarcados en unos escenarios cuya profundidad parece perderse en el horizonte. Por otro lado, todos los efectos de sonido imaginables en una competicíon automovilística han sido recogidos y digitalizados para crear la ambientación que un evento de este tipo requiere.

El juego incorpora infinidad de detalles, desde las piezas que revientan y salen despedidas de los coches, hasta arcenes llenos de objetos manipulados de una forma casi real.

En resumen, nos encontramos ante una recreativa que se puede definir como de verdadera Realidad Virtual.

Como podéis observar por las imágenes que rodean este texto, los gráficos son fantásticos, de una realidad asombrosa: las texturas de calzadas y arcenes, los paisajes y objetos de fondo, los laterales de la pista, los propios vehículos... Tranquilos, pronto podréis disfrutar de esta joya en los mejores salones recreativos de nuestro país.



Nunca antes una recreativa se había acercado tanto a la representación de la realidad. Gráficos, sonidos... todo es excepcional en Daytona U.S.A.

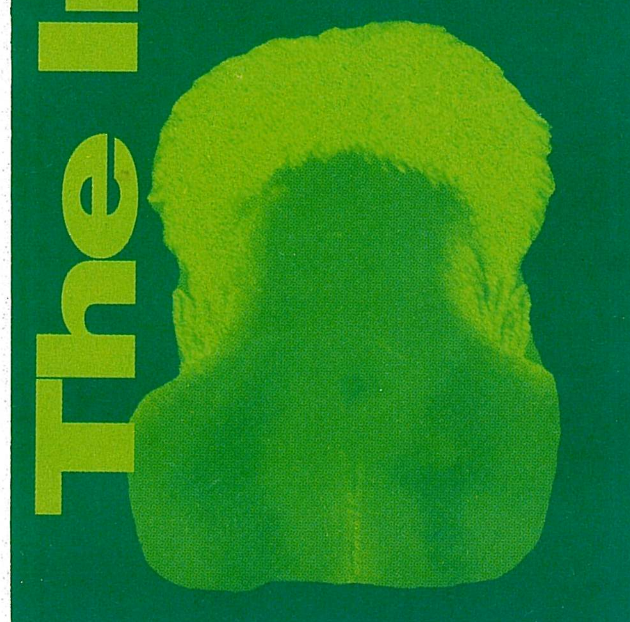
The Incredible Hulk

WORKS IN PROGRESS

THE INCREDIBLE

HULK

Seguro que todos conocéis las aventuras y desventuras de este pobre hombre que, por avatares del destino, cada vez que se le provoca se convierte en una gran masa musculosa verde. Pues atentos, porque en unos meses esta noble bestia va a llegar a vuestras consolas dispuesto a arrasarlo todo.



Es bastante probable que todos conozcáis el nombre de US Gold, pues a ellos debemos juegos tan impactantes como Flashback o Gunship. Pues bien, el caso es que estos chicos andan ahora metidos de lleno en la programación de la versión para las tres consolas Sega de The Incredible Hulk, un gran personaje del comic americano de sobra conocido en el mundo entero.
Pero como lo que a nosotros nos interesa es el juego, no vamos a entrar a analizar la personalidad de este monstruo y nos dedicaremos exclusivamente a adelantaros algunos de los detalles que U.S. Gold nos ha facilitado relacionados con lo que va a ser este más que prometedor cartucho. Tened en cuenta, sin embargo, que Hulk está aún siendo programado y puede que ciertos aspectos del juego varíen algo con respecto a lo que a continuación vamos a contaros.
El argumento del juego es simple, pero efectivo: The Leader, archienemigo de Hulk, ha vuelto a la Tierra con la sana y decidida intención de gobernarla. Para ello, ha formado un inmenso ejército a base de robots con el que piensa hacerse con el control de todas las grandes ciudades del planeta. Así mismo, ha reclutado algunos enemigos más de Hulk para que le ayuden a ejecutar sus planes.
Nuestra labor consistirá en guiar a Hulk hasta llegar a la fortaleza de The Leader y de esta forma acabar con su deseo de llegar a conquistar el mundo.
La mecánica del juego será igualmente muy sencilla: un típico arcade de plataformas en el que tendremos que deshacernos de todos los enemigos que pululen por la pantalla, al mismo tiempo que recogemos los objetos repartidos por ésta para aumentar nuestro poder y, por supuesto, la puntuación.

El alegre gigante verde

El juego mantendrá la dualidad del personaje original: inicialmente, nuestro héroe será Hulk, pero si perdemos energía, veremos cómo éste se irá transformando en Bruce Banner, el tímido y debilucho científico. En este estado resultará muy difícil que podamos conseguir acabar con los enemigos, pues, lógicamente, sus movimientos serán mucho más lentos y su fuerza menor.
Si os atrae el tema, atentos a los siguientes números de nuestra revista...

ABSORBING MAN

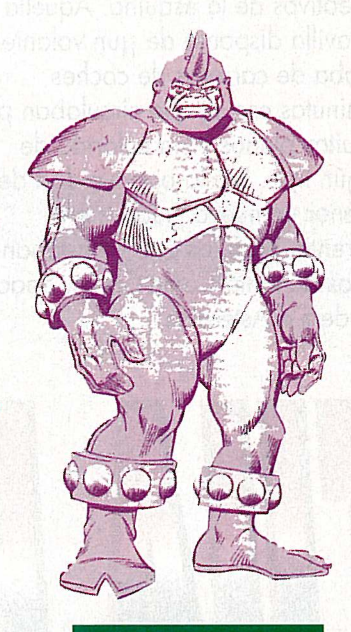
ABOMINATION

Estos dibujos son los primeros bocetos correspondientes a los jefes de final de fase. US Gold ha decidido incluirlos debido a que corresponden a los enemigos originales de Hulk en sus primeras historietas del comic Marvel.

TYRANNUS

THE LEADER

The Leader, el ser de cabeza deforme situado a la izquierda de este texto, es el archienemigo de Hulk. Él será el objetivo final del juego. A la derecha de esta página, podéis observar un pequeño avance de los gráficos del cartucho, en forma de pantallas de juego.

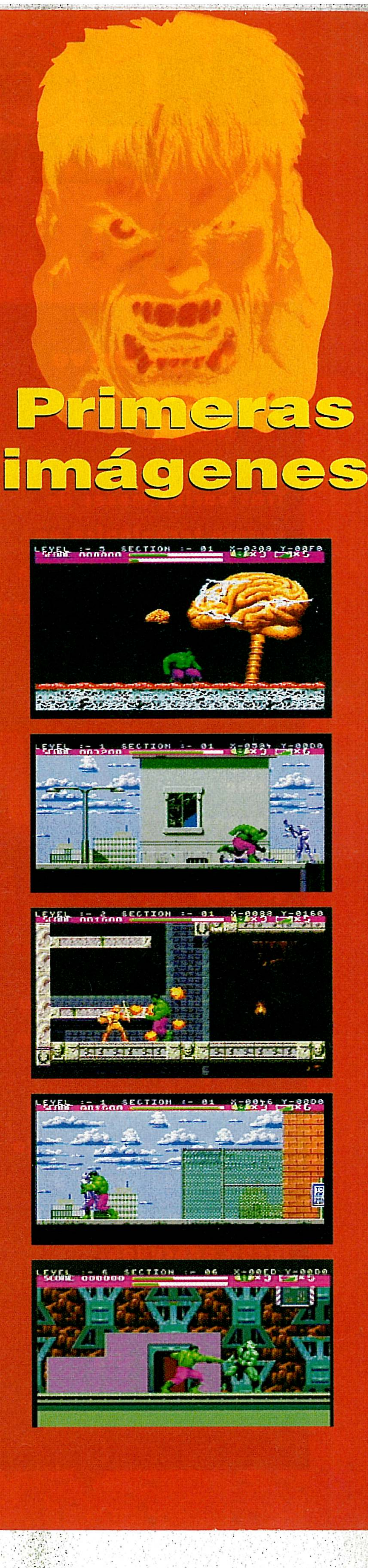


RHINO

La "incredible" historia de Hulk

Hulk nació en 1962, en plena etapa de aparición de héroes y villanos, de malos y de buenos, en el mundo del comic. Tras el éxito de Los Cuatro Fantásticos, Marvel Comics decidió crear una criatura monstruosa, basada en La Cosa, uno de los componentes del anterior grupo de héroes. Mezclando ideas de Dr. Jekyll y Mr. Hide junto con algunas otras tomadas de Frankenstein, finalmente bautizaron a la criatura con el nombre de The Incredible Hulk (El Increíble Hulk), aunque en nuestro país recibió el nombre de La Masa, más acorde con su portentoso físico.

El origen de esta criatura vino, como era habitual en aquella época, de la mano de una bomba radioactiva, inventada por un científico de nombre Bruce Banner. Estando la bomba en pruebas, el Dr. Banner se vió afectado por su ónda expansiva como consecuencia de la intervención de un espía comunista de nombre Ivan. Como curiosidad, os podemos decir que Hulk inicialmente era gris, pero debido a la limitada tecnología de impresión disponible por aquellas fechas, su piel fue teñida de verde para el segundo número del comic; a partir de ahí, ya conocéis el resto.



Vértigo y velocidad virtual

- Mega Drive
- Sega
- Mayo

Tras varios meses de sequía tecnológica en cuanto al desarrollo de la Mega Drive se refiere, llega un cartucho que incorpora un chip, de nombre SVP, que viene dispuesto a probar que aún quedan cosas por inventar. Virtua Racing es la primera aparición del chip SVP, es una muestra perfecta de lo que esta pequeña pieza de silicio es capaz de hacer si cuenta con el juego adecuado. Impregnante de olor a gasolina y entra en el mundo de la alta competición.

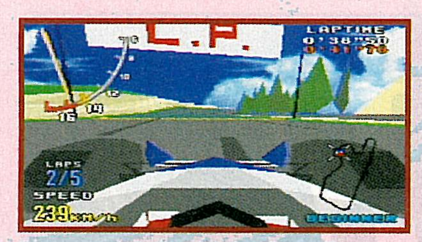
Mucho ha llovido desde los lejanos tiempos en que nos frotábamos las manos dispuestos a estrenar una nueva máquina que acababa de llegar a la sala de recreativos de la esquina. Aquella maravilla disponía de ¡¡un volante!! y trataba de carreras de coches (diminutos eso sí) que circulaban por circuitos planos y sin colorido de ningún tipo. Era la oportunidad de estrenar un nuevo juego, pero diferente, para los que ya estaban hartos de tanto Come-Cocos, Space Invaders o Asteroids.

Corrían los tiempos del F-1 Grand Prix y todos los usuarios de juegos de carreras empezaban a volverse cada vez más exigentes. Ya no bastaba con que los coches estuviesen bien realizados, ahora tenían que correr como desesperados y lo que era más difícil, dar la sensación de que realmente volaban sobre la pista. Desgraciadamente esto era prácticamente incompatible con la tecnología que utilizaban las consolas caseras, por lo que los juegos/simuladores de carreras nunca pasaron de un segundo nivel respecto a otros tipos de cartuchos y se

VIRTUA RACING

Después todos crecimos y pensamos que nuestra "amada" máquina ya se nos quedaba un poco corta, por lo que decidimos cambiar de aires y nos pasamos a la última novedad: otra recreativa con volante, pero que ya tenía coches más grandes (y en color nada menos) y en los que la vista del circuito era algo más subjetiva y, por tanto, estaba algo más cerca de la realidad.

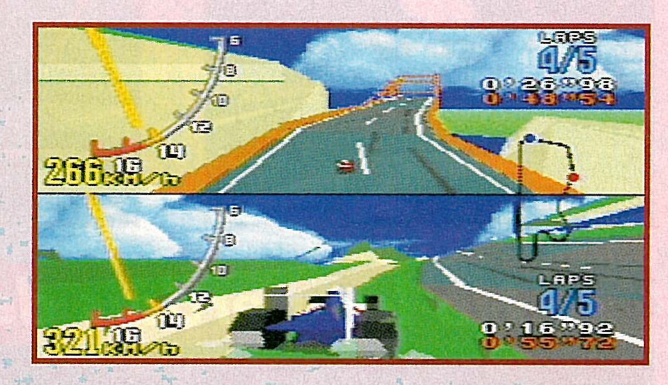
quedaron casi una exclusiva para las recreativas (únicamente podríamos salvar alguno que otro, como por ejemplo la saga Lotus, pero el nivel general nunca fué muy elevado). Y tenemos que decir "fué" porque Sega tuvo la maravillosa idea de, en vez de tratar de mejorar las consolas caseras (con el desembolso que esto suponía), mejorar los juegos añadiéndoles ayudas de hardware para hacerlos

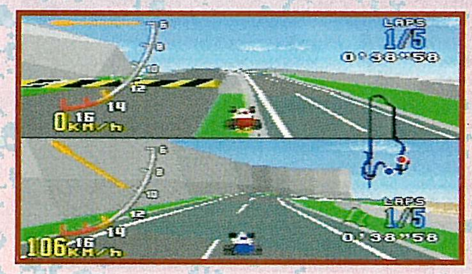


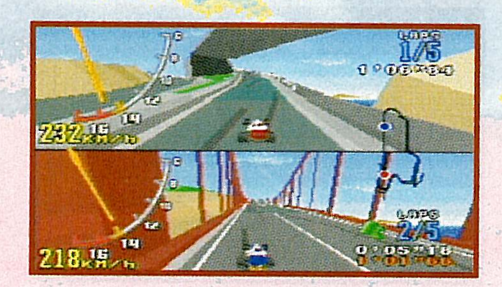
Vive con Virtua Racing toda la emoción de un gran premio de automovilismo sin salir de casa.

Virtua Racing es una primera muestra de lo que este nuevo chip SVP va a ser capaz de hacer; nosotros, a pesar de habernos quedado boquiabiertos, sospechamos que el SVP tiene que dar aún mucho que hablar.

Si de verdad quieres probar algo divertido, búscate un amigo y conectad vuestros pads para vivir la intensidad de una competición entre los dos, solos.

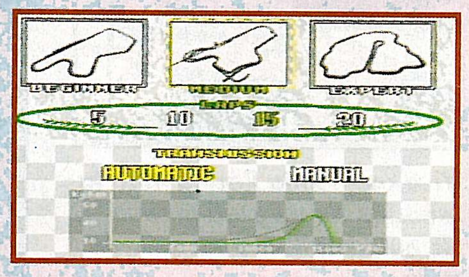






más rápidos procesando información. Así nació el chip SVP, y a la sombra de este chip prodigioso ha visto la luz el mejor juego de carreras de los últimos tiempos: Virtua Racing. Su exitoso debut en las recreativas ha animado a Sega a convertirlo a su consola estrella: la Mega Drive. Pasemos por tanto a comentaros como será esta maravilla. Gráficamente, tanto el bólido como los circuitos serán imágenes poligonales de gran definición que reflejarán perfectamente todos los aspectos del circo mundial de la fórmula 1. Además, podréis variar la vista que tenéis del coche y de la carretera entre un total de cuatro posibles: aérea, trasera y por encima, trasera y desde dentro del coche para que no os perdáis ni un solo detalle. Una vez que adoptéis una posición que os guste, aún os quedará elegir el circuito. Después, todo el circuito es vuestro, ¡adelante y a batir todos los records!

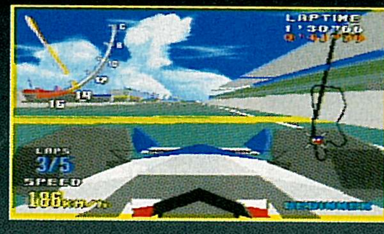
Es realmente increíble la fluidez de movimientos que muestra este juego, nunca antes habíamos visto nada igual en Mega Drive.

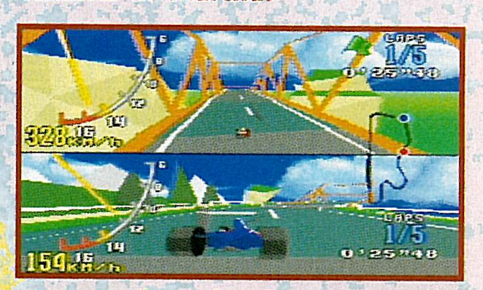


Si optáis por el cambio automático os libraréis de la difícil tarea de cambiar de marcha.

No los perdáis de vista

Si lo que os gusta a la hora de conducir es sentir toda la emoción de un piloto de Fórmula Uno, la vista desde dentro del coche será vuestra elección. Pero si lo que realmente os atrae es ver las carreras por la tele, no os preocupéis, y elegid alguna de las tres cámaras situadas sobre el coche.





Aun con dos vehículos en pantalla, el chip SVP es capaz de crear imágenes rapidísimas.

Un matamarcianos compacto

- Mega CD
- Core
- Mayo

El género de los shoot-em-up regresa a Sega dispuesto a conquistar el casi inexplorado mundo del Mega CD. De la mano de la compañía inglesa CORE- parece que estos chicos están de moda-, nos llegrá en breve cargado de novedades, este matamarcianos de última generación.

Soul Star

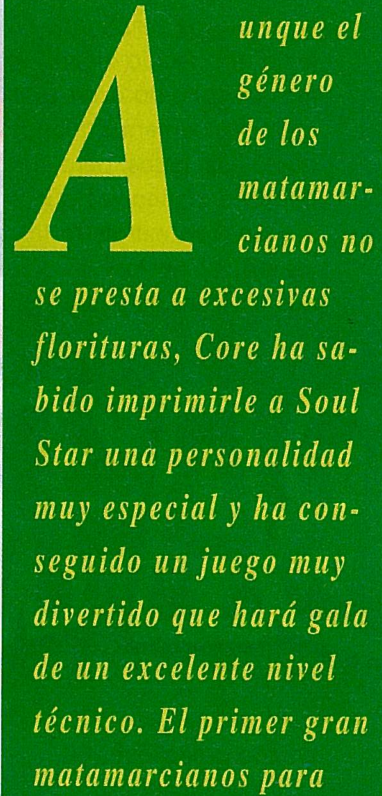
Aprovechando al máximo las posibilidades que el CD proporciona, este juego vendrá dispuesto a convertirse en la revelación del año. Para lograrlo contará con importantes diferencias respecto a todos sus competidores. Gráficamente, y por primera vez en un juego de Mega CD, veremos el uso completo de todos los sprites que soporta el hardware, impresionantes efectos de zoom, rotaciones de 360 grados y mapeados de terrenos con textura.

En cuanto al sistema de juego, podremos disfrutar de la opción de dos jugadores simultáneos que se tendrán que "meter entre pecho y espalda" la friolera de ¡más de 40 misiones!. Vuestra particular visión de esta aventura se limitará a una vista en tercera persona desde atrás de la nave que os servirá para que no os perdáis ningún detalle.

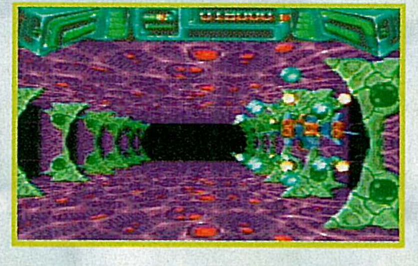
¿Sorprendidos?. Pues aún no habéis oido lo mejor. A vuestra disposición tendréis tres tipos distintos de vehículos de combate (un tanque de ataque, un turbo helicóptero y una nave espacial) cargados hasta arriba de armas especiales.

Todo lo que os hemos contado anteriormente está muy bien, pero muchos pensaréis que sigue sin diferenciarse mucho de cualquier otro mata-mata. Pues bien, el argumento es una de las grandes diferencias de este Soul Star, porque en el juego no encontraréis una división por fases. La acción será continua y siempre seguirá la línea argumental de la historia. Y para los menos hábiles, el juego contará con tres niveles de dificultad y nueve vidas. Una auténtica pasada que muy pronto podréis ver en vuestras pantallas.

La mecánica del juego será la clásica en los juegos de este tipo: disparar y evitar que los disparos de los demás nos alcancen.



Aunque el género de los matamarcianos no se presta a excesivas florituras, Core ha sabido imprimirle a Soul Star una personalidad muy especial y ha conseguido un juego muy divertido que hará gala de un excelente nivel técnico. El primer gran matamarcianos para Mega CD.



Como podéis observar por estas imágenes, los gráficos gozarán de un gran colorido.

Core te va a dar un buen palo

- Mega Drive
- Core
- Mayo

La compañía británica CORE viene arrasando con su próximo título para 16 bits.

Los zoológicos siempre han tenido un cierto aire de misterio que les ha hecho ser uno de los lugares preferidos por los niños (y por los no tan niños). ¿A quién no le ha apectecido alguna vez ir al zoo más cercano para ver extraños animales de tierras lejanas?. Seguro que a casi todos, pero, ¿habéis pensado alguna vez que podría haber alguna raza extraterrestre que tuviese los mismos gustos?. ¿Os imagináis que existiera en algún lejano planeta un zoo galáctico?.

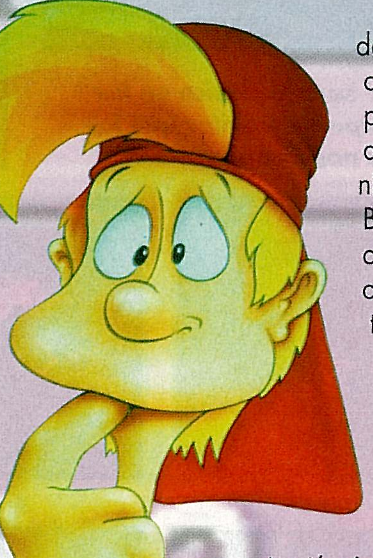
Y por último, ¿se os ha ocurrido que quizás les falte un ejemplar de habitante de la tierra?. Pues a la compañía británica CORE parece ser que si que se le ha ocurrido, porque sobre esta premisa va ha lanzar en breve "Bubba'n Stix". Un juego plagado de divertidas situaciones que vendrá dispuesto a ocupar un puesto importante entre los éxitos del año.

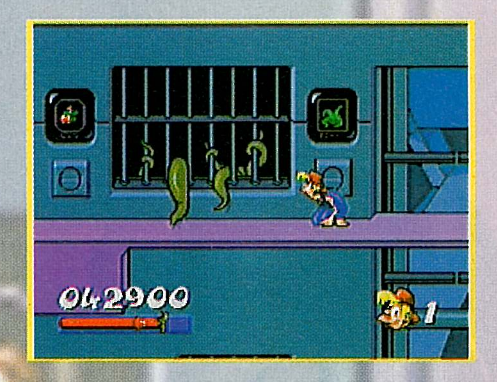
El cartucho tendrá como protagonista a un repartidor llamado Bubba que un día es raptado por una nave espacial para que forme parte del zoológico personal de un robot llamado Waldo. Sus andanzas junto a Stix, su compañero extraterrestre de aventuras con forma de palo, para regresar a su hogar, serán el pretexto necesario para desarrollar un total de once niveles repletos de plataformas y de complicados puzzles que necesitarán de toda vuestra inteligencia para ser resueltos.

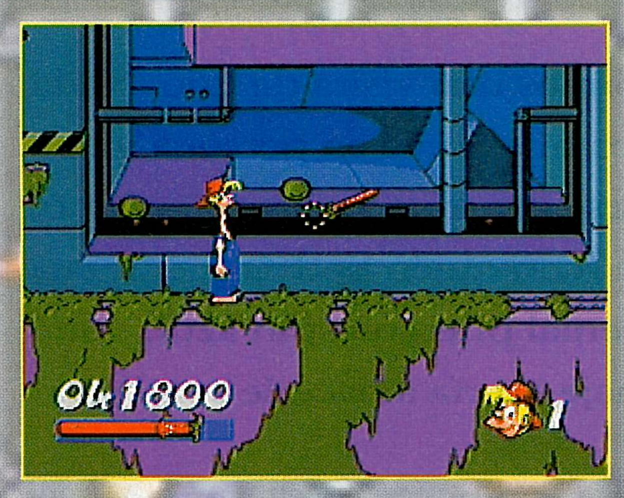
Para conseguir llegar hasta el final de la aventura, nuestros amigos deberán sortear a cuantos enemigos puedan y llegar hasta el acceso del siguiente nivel aunque para ello Bubba deba usar a Stix como arma arrojadiza, como palanca, como tubo para respirar bajo el agua o como garrote improvisado. Como véis, diversión y buenas maneras no le faltarán a este juego. En cuanto a los aspectos técnicos, os podemos asegurar que sus gráficos os van a impresionar por su perfecta realización y que además vendrán acompañados de sensacionales melodías para que nadie se pueda quejar. Así que atentos a estas vuestras páginas, próximamente: "Bubba'n Stix".

BUBBA'N STIX

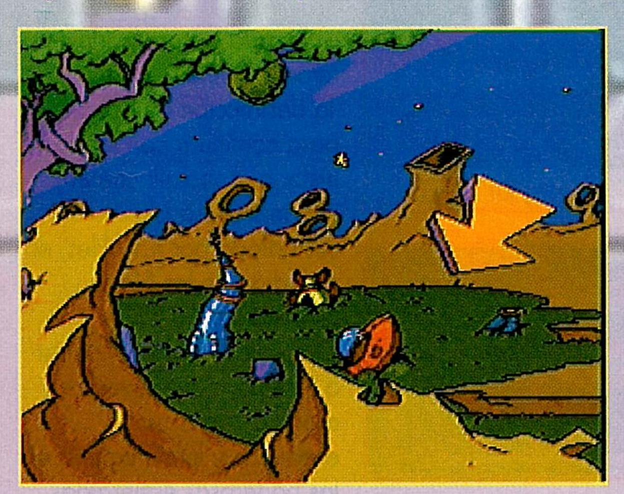
Con un repartidor como protagonista y una lejana galaxia como escenario, este "Bubba'n Stix" seguro que muy pronto atraerá la atención de mucha gente. Gráficos simpáticos y bien realizados junto a un buen sonido y una jugabilidad a toda prueba serán sus mejores armas.



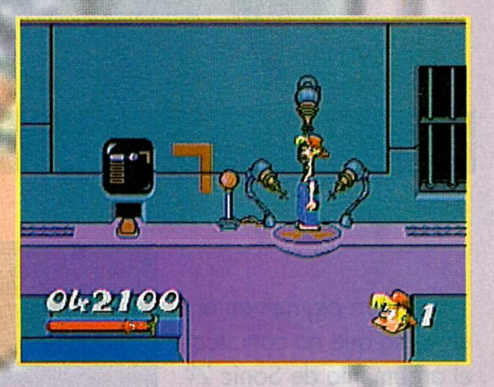


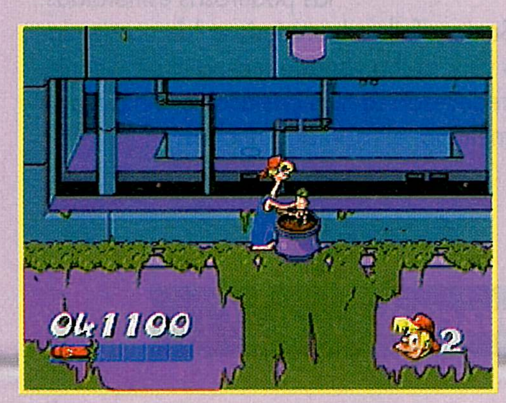


Escenarios tan extraños como estos serán el decorado sobre el que se desarrollarán todas las aventuras de nuestros nuevos amigos espaciales. Todo un lujo.



Core nos sorprenderá dentro de un par de meses con un título protagonizado por una curiosa pareja -un chico y un palo-, con los que compartiremos un montón de divertidas aventuras. Un juego muy original que demostrará una vez más el buen hacer de esta compañía británica.





MODO

Este mes recibimos una visita de lujo. Nada más y nada menos que Sonic en persona viene a enfrentarse contra... ¡contra sí mismo, claro!. Porque ¿con quién podría medir sus fuerzas este genial puerco-espín azul? ¿qué otro personaje osaría a hacerle sombra al

Argumento

Sonic 2

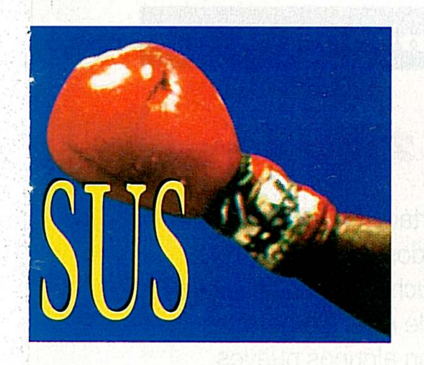
¿Existirá alguien en el universo que no conozca el argumento de Sonic 2? Bueno, para los que acaban de nacer diremos que el objetivo del puercoespín azul en su segunda aparición en Mega Drive consiste en rescatar a los animalejos del bosque que han sido secuestrados por el malvado Dr. Robotnik, al tiempo que consigue hacerse con las Siete Esmeraldas del Caos. Esta historia -no muy original por aquello del rescate-, concluye con la batalla final frente al Dr Robotnik. ¡Ah, y hace su aparición el zorrillo Tails, que se convertirá en nuestro compañero inseparable.

PUNTUACION: 0000

Sonic 3

En esta tercera parte se retoma el final de Sonic 2 -la destrucción de Robotnik- para continuar con la historia. Robotnik cae en una misteriosa isla custodiada por Knuckles, el guardián de las Siete Esmeraldas del Caos. Robotnik consigue engañar a éste para que considere a Sonic y Tails sus enemigos y le entregue a él las poderosas esmeraldas. Con la llegada de Sonic y Tails a la misteriosa Isla comienza un juego que, como véis, no ha variado mucho el argumento con respecto a su predecesor. Lo más destacable, sin duda, el nuevo y simpático enemigo: el rastafari Knuckles.

PUNTUACION: 0000



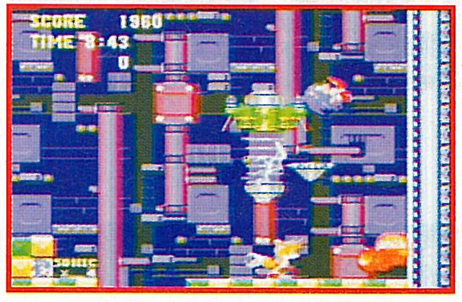
estandarte de Sega? Nadie, por supuesto. Por eso, y para que conozcáis mejor cómo es el nuevo Sonic 3, hemos querido comparar las dos últimas apariciones en Mega Drive de nuestro héroe favorito. Y sin más preámbulos, si estáis preparados para la comparativa del año...

Jugabilidad

Sonic 2

Sonic 2 supuso la revolución del concepto "jugabilidad", ya que la introducción del modo de 2 jugadores aumentó notablemente las posibilidades del juego. Por otro lado, el ritmo trepidante y la velocidad supersónicas consiguieron -consiguen- que nos quedásemos literalmente enganchados al pad partida tras partida. Sin embargo, a pesar de que se mejoraron todos los aspectos de la primera parte, también es verdad que quedaron un par de detalles "molestos": la participación de Tails en el modo de un jugador perjudicaba constantemente la labor de Sonic, y éste iba "de por libre" en demasiadas ocasiones. Había momentos en los que te encontrabas completamente perdido.

PUNTUACION: OOO



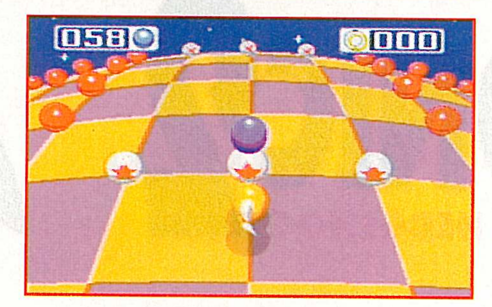
Sonic 3

En esta tercera entrega se ha conseguido aumentar aún más el nivel de jugabilidad. Sonic 3 mantiene su endiablada velocidad, pero se han mejorado algunos detalles. De momento se ha suprimido el modo de dos jugadores, pero si Sonic participa con Tails, éste ya no supondrá ningún estorbo. Más bien todo lo contrario, puesto que ahora todo son ayudas por parte del zorrito: los anillos que recoge se suman a los de Sonic, sirve de apoyo en los momentos más dificiles, ayudándole a volar y desplazarse con mayopr facilidad, etc... Por otro lado, Sonic se ha hecho mucho más "manejable", por lo que se ha puesto punto final al tema de los despistes.

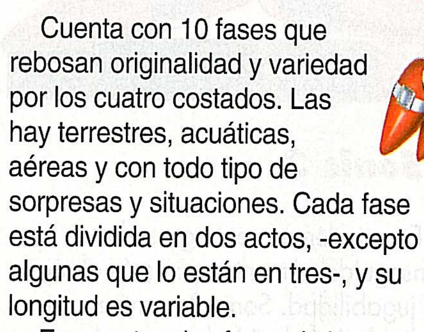
PUNTUACION: OOOOO

Modo Versus

Escenarios, Fases y Pantallas de Bonus



Sonic 2



Cuenta con 10 fases que rebosan originalidad y variedad por los cuatro costados. Las hay terrestres, acuáticas, aéreas y con todo tipo de sorpresas y situaciones. Cada fase está dividida en dos actos, -excepto algunas que lo están en tres-, y su longitud es variable.

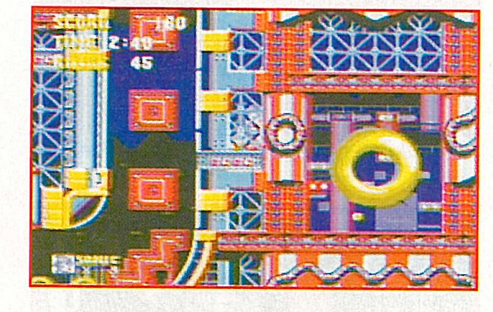
En cuanto a las fases de bonus, esta segunda parte supuso una grata sorpresa ya que tuvimos la oportunidad de disfrutar de una nueva perspectiva que nos presentaba a los personajes vistos desde atrás.

Sonic 3

Los programadores no han querido limitarse a mejorar este aspecto aumentando simplemente el número de fases. De hecho las han reducido a 6, pero han introducido una mayor variedad de posibilidades en cada una de ellas. Ahora cada nivel consta de varias zonas secretas, cuevas escondidas y un montón de sorpresas que se extienden a lo largo y ancho del juego de una forma variada e inesperada. El "truco" no está ya en recorrer las fases lo más rápidamente posible, sino que deberemos tratar de encontrar todas esas áreas secretas que os revelarán aspectos muy importantes del juego.

Las fases de bonus han sido igualmente mejoradas y la perspectiva utilizada en Sonic 2 ha sido enriquecida con increibles rotaciones de 360 grados y efectos visuales totalmente alucinantes.

PUNTUACION: 0000



PUNTUACION: 00000

Transportes

Sonic 2

Este apartado fue uno de los más esperados en Sonic 2, pues despertó muchas espectativas -la la mayoría de ellas exageradas-. Se incluyeron algunos nuevos transportes como lianas, gruas y plataformas, pero el único realmente interesante fue el avión.

PUNTUACION: 0000

Sonic 3

Una vez más nos encontramos con un montón de novedades. Además de los vehículos ya conocidos, se han incluido medios de transporte tan curiosos como una mano que lanza a Sonic por los aires, yo-yos súper divertidos, peonzas... ¡toda una fuente inagotable de sorpresas!

PUNTUACION: 00000

Modos de Juego

Sonic 2

En este cartucho apareció por primera vez un nuevo personaje llamdo Tails. Con esta novedad se permitía por primera vez en un juego de Sonic la participación de un segundo jugador. Las posibilidades quedaron de la siguiente forma:

Modo 1 jugador: El jugador puede controlar a Sonic, el cual va acompañado de Tails en todo momento. También se puede elegir a Sonic o a Tails solos.

Modo 2 jugadores: Con el segundo pad se puede controlar a Tails, de tal forma que éste no vaya "a su aire". Es el modo más novedoso y divertido del juego.

Modo VS 2 jugadores: Ambos jugadores se embarcan en una competición que consiste en eliminar al rival. Para ello se utiliza el sistema de la pantalla dividida -split screen-. Se desarrolla en las tres primeras fases más otra de bonus.

Sonic 3

Sonic sigue acompañado de Tails en esta nueva versión, pero las cosas han cambiado ligeramente en cuanto a los modos de participar con ellos.

Modo 1 jugador: Se puede escoger a Sonic o a Tails solos, o a ambos juntos, de forma que Tails participe por su cuenta ayudando -esta vez sí- en lo que pueda a su compañero Sonic.

Modo 2 jugadores: al igual que en la segunda parte, con el pad 2 se puede controlar a Tails, de tal forma que un segundo jugador pueda ayudar voluntariamente a Sonic.

Modo VS 2 jugadores: Este modo ha sido muy mejorado con respecto a la anterior entrega. De momento existen tres modalidades distintas de participar: **Grand Prix, Match Race y Time Atack.** Por otro lado, en esta ocasión se ha permitido la participación de un tercer personaje, además de Sonic y Tails: el rastafari conocido como Knuckles. Cualquiera de los tres puede ser elegido en este modo de competición.

Los Aspectos Gráficos

Sonic 2

Constituye un gran espectáculo visual. Los decorados y todos los personajes que aparcecen en el juego están cuidados al máximo.

Sin embargo hay que reseñar que en las tres primeras fases los escenarios son prácticamente iguales a los de la primera parte.

PUNTUACION: 000

Sonic 3

El número de planos de scroll ha aumentado hasta 12, la definición gráfica es impactante, se ha aprovechado al máximo la paleta de colores, todos los escenarios son nuevos y variados, se han incluido rotaciones y acercamientos... En definitiva, todo es alucinante.

PUNTUACION: 00000

Sonido

Sonic 2

Sonic cuenta con unas melodías que pasarán a la historia: divertidas, sencillas y muy comerciales. Ningún Segamaníaco puede permitirse el lujo de no conocerlas. En cuanto a los efectos de sonido son sencillos pero bien realizados.

PUNTUACION: 00000

PUNTUACION: 00000

Sonic 2

En este cartucho se ha seguido la misma línea de melodías divertidas y sencillas, pero mucho más pegadizas y comerciales. En cuanto a los efectos de sonido, siguen siendo prácticamente los mismos.

Enemigos

Sonic 3

El número de enemigos ha aumentado considerablemente en este nuevo Sonic. Y no solo nos referimos a los enemigos normales, sino tambien a las apariciones de Robotnik. Sonic no tiene motivo para quejarse con este nuevo catálogo de "compañeros" de juego.

Sonic 2

En este cartucho podemos disfrutar con un buen repertorio de enemigos, aunque lo más interesante fueron las incorporaciones de la variada gama de "artilugios" de la que Robotnik hacía gala al final de cada fase.

Aquí os mostramos un pequeño recordatorio de algunos de ellos.

PUNTUACION: 0000

PUNTUACION: 00000

Knuckles, el Rastafari

Sin duda este sonrosado rastafari merece un capítulo especial. La incorporación de este simpatíquismo rival ha sido uno de los aspectos que más ha contribuido a mejorar el resultado final de Sonic 3. Bienvenido, enemigo.

Objetos Con Poderes

Sonic 2

Los famosos monitores de Sonic no sufrieron un incremento cuantitativo en la segunda parte.

El repertorio quedó reducido a cuatro elementos: inmunidad, super-velocidad, oxigeno y vidas extra. Los items aparecen en pocas ocasiones y no siempre en el momento más necesario.

SONIC 2 THE HEDGEHOG

PUNTUACION: OOO

Sonic 3

Este aspecto también ha sido muy mejorado con respecto a Sonic 2. El número de monitores ha aumentado y algunos de los poderes que se le conceden al bueno de Sonic son realmente divertidos y originales. Aquí tenéis las tres novedades más espectaculares.

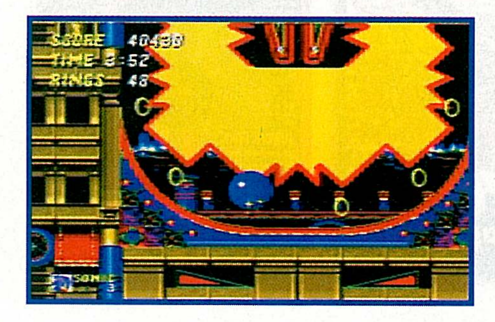
Imán

Burbuja

Bola de Fuego

PUNTUACION: OOOOO

Otros Detalles



Sonic 3 cuenta además de todo lo reseñado con algunas novedades interesantes. Por ejemplo, la posibilidad de salvar partidas una vez concluido el juego. Se puede apagar la consola, y al introducir de nuevo el cartucho podremos retomar la acción donde la habíamos dejado. También se ha introducido la posibilidad de convertir a Sonic en Super Sonic sin necesidad de utilizar un truco como en Sonic 2. Para ello es necesario hacerse con las siete Esmeraldas.

Por contra, aunque las fases en las que Sonic participaba en un curioso pinball, también aparecen en Sonic 3, pero nosotros no controlaremos ese pinball.

Conclusiones

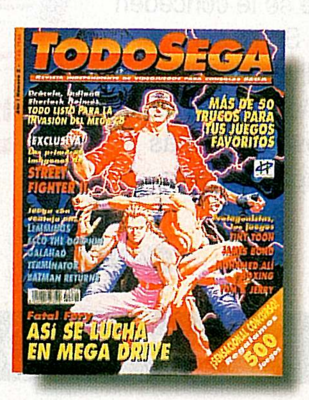
Antes de nada hay que aclarar una cosa: estamos ante dos grandes juegos que han roto moldes en sus respectivos momentos. Sin embargo, hay que reconocer que Sonic 3 ha superado a su antecesor en aquellos aspectos en los que los "sonicmaníacos" notamos que algo fallaba. Sin duda, la calidad técnica del cartucho ha subido muchos enteros, y los 16 fábulosos megas de este nuevo Sonic se han dejado notar... ¡y de qué forma!

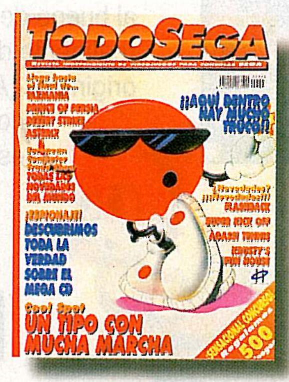
Pero quizá lo más importante es que Sonic 3 ha sabido acertar de lleno en el tema de la jugabilidad. En efecto, aspectos como los gráficos, los movimientos, los enemigos o la variedad de medios de transporte se han mejorado notablemente, pero lo que los amigos del puerco espín azul más van a agradecer es el hecho de que Sonic 3 es el Sonic más jugable de cuantos se han hecho hasta el momento.

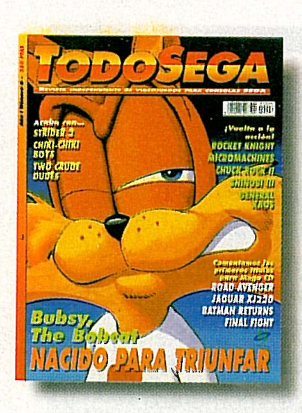
En su regreso nuestro héroe no sólo no ha perdido ni un ápice de su vertiginosa rapidez, sino que se ha hecho mucho más manejable, más dócil... en una palabra, más divertido.

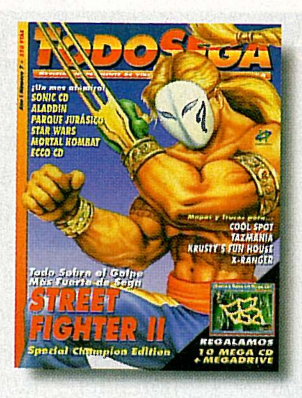
Y un juego en el que Sonic ha conseguido superarse a sí mismo, sólo merece un calificativo: GENIAL.

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados









Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita.

Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te losenviaremos por correopara que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

Especial TODOSEGA Basket

Novedades

Jammit
Hyperdunk
Barkley shut up & Jam
NBA Showdown

Preview

Tecmo NBA

Y además...

Resumen de los mejores cartuchos de basket para Mega Drive

Sin duda, el baloncesto está de moda. De hecho, en estos momentos no hay compañía de prestigio que no haya editado -o piense hacerlo en breve- un cartucho que simule algunas de las diferentes modalidades que puede presentar el noble deporte de la canasta. Hay versiones para todos los gustos: uno contra uno, dos contra dos, tres contra tres, cinco contra cinco... que se practican en la calle, en las mejores canchas del mundo... los hay en los que vale todo, en otros se deben cumplir las más estrictas reglas... algunos te permitirán jugar sólo, en otros podréis hacerlo hasta 8 amigos simultáneamente... Como ves, la oferta es amplia y variada. Y toda de la más alta calidad.

especial SEGA basket

NBA SHOWDOWN ´94

El nuevo lujo de Electronic Arts

Electronic Arts regresa al mundo del basket con un cartucho sublime -NBA Showdown-, uno de los mejores ejemplos de lo que debe ser un simulador deportivo: real, completo en cuanto a sus opciones y de una calidad técnica excelente.

El primer acierto de E.A. ha sido contar con la licencia de la propia NBA, por lo que todos los equipos de esta competición y todos sus jugadores -con la lógica excepción de Barkley comprometido con Accolade- se encuentran representados en el juego.

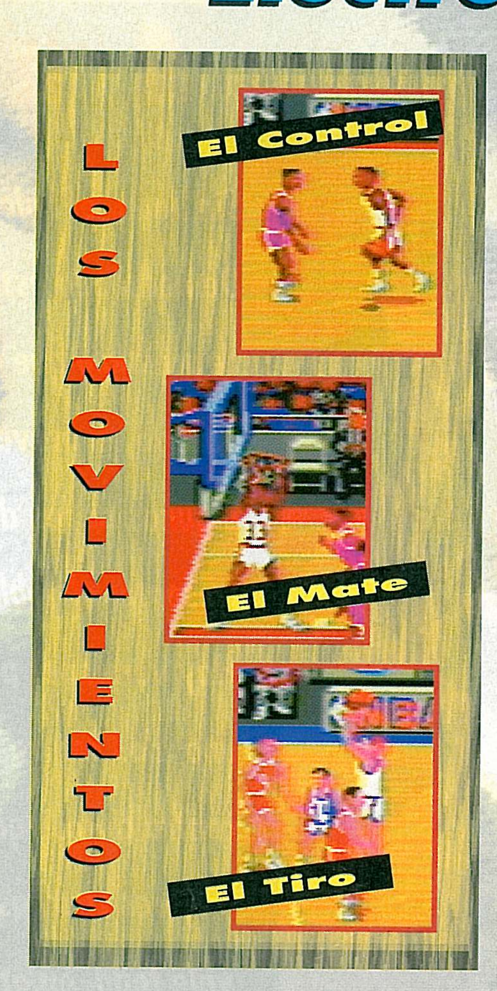
Después hay que aplaudir que los programadores hayan sabido aprovechar esta licencia para crear un programa que ofrece una sensación de realismo casi total, lo que se ha conseguido gracias a la utilización de la sensacional técnica de animación empleada también en E.A. Soccer. Por supuesto, el resto de los aspectos técnicos han sido cuidados al máximo, desde la calidad de los escenarios hasta los perfectos efectos de sonido.

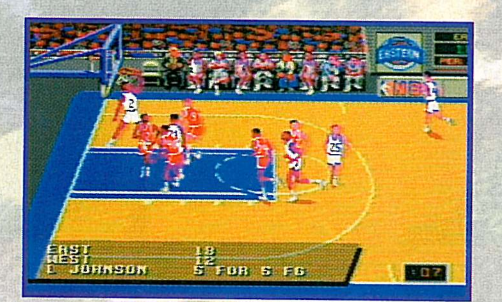
La jugabilidad está totalmente asegurada gracias a un sencillo manejo de los movimientos de cada jugador y a un control progresivo de los conceptos del juego, de tal forma que después de cada partido tendremos la sensación de haber aprendido algo nuevo, incluso tras varios meses de practicar con el cartucho.

Las virtudes de este juego se completan con el catálogo de opciones más increíble y numeroso que se haya podido ver en un video-juego. Así, se nos permitirá cambiar las reglas del juego a nuestra voluntad, variar las posibilidades tácticas, asignar marcajes, crear equipos, disponer del catálogo de estadísticas más extenso de la historia del baloncesto, repetición de las jugadas, y un larguísimo etcetera.

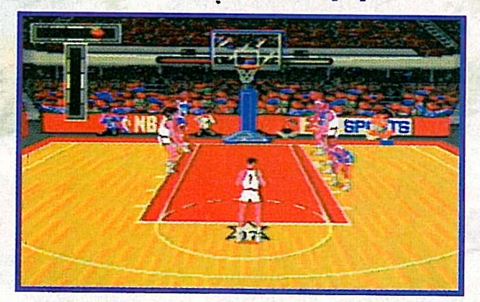
Todo, absolutamente todo lo que rodea un partido real de la NBA está recogido en este cartucho.

Electronic Arts, ha conseguido "bordar" el baloncesto.

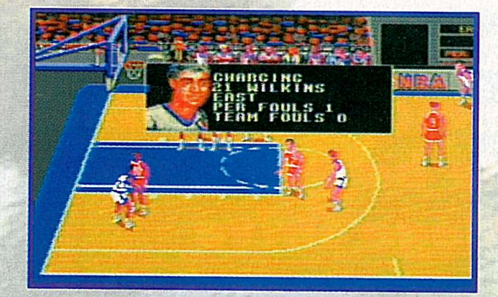




Cada jugador contiene sus particulares acciones espectaculares para culminar las jugadas de su equipo.



Esta perspectiva que véis aqui se produce en el momento de efectuar los tiros libres. Otro lujo de EA.

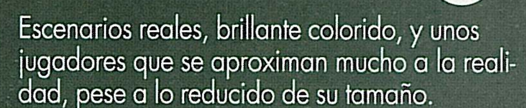


Los árbitros son igual de rigurosos que en la NBA. No dejarán pasar ni una sola infracción del juego.

Electronic Arts Sports • Simulador • Megas: 16 • Jugadores: de 1 a 4 • Nº de Equipos: 32 • Modos de Juego: Exhibición, Temporada y Play Off • Opciones: No hay quien se atreva a contarlas

SISTEMA DE JUEGO

Este programa es un auténtico simulador del baloncesto profesional. Todos los equipos de la NBA están representados en el juego, incluidas las dos selecciones All Star. Además, se pueden crear equipos con jugadores de la competición. Como buen simulador, no resulta fácil, en principio, dominar los conceptos del juego. Olvidaos de coger el balón y llegar solitos hasta canasta. Para conseguir dos puntos tendréis que trabajar cada jugada, organizar sistemas de juego y ser inteligentes. Esto es baloncesto "de verdad".



Gráficos

Escenarios reales, brillante colorido, y unos jugadores que se aproximan mucho a la realidad, pese a lo reducido de su tamaño.

Movimiento

Los movimientos son tan reales y detallados como sorprendentes. Todo un lujo. Se ha utilizado la misma técnica que en E.A. Soccer.

Sonido

Todos los efectos de sonido imaginables están recogidos en el juego, y son exactamente iguales a los partidos "de verdad".

Jugabilidad

Excelente control de juego, hasta 4 jugadores simultáneos, sencillo manejo de los deportistas... NBA Showdown roza la perfección.

LO MEJOR

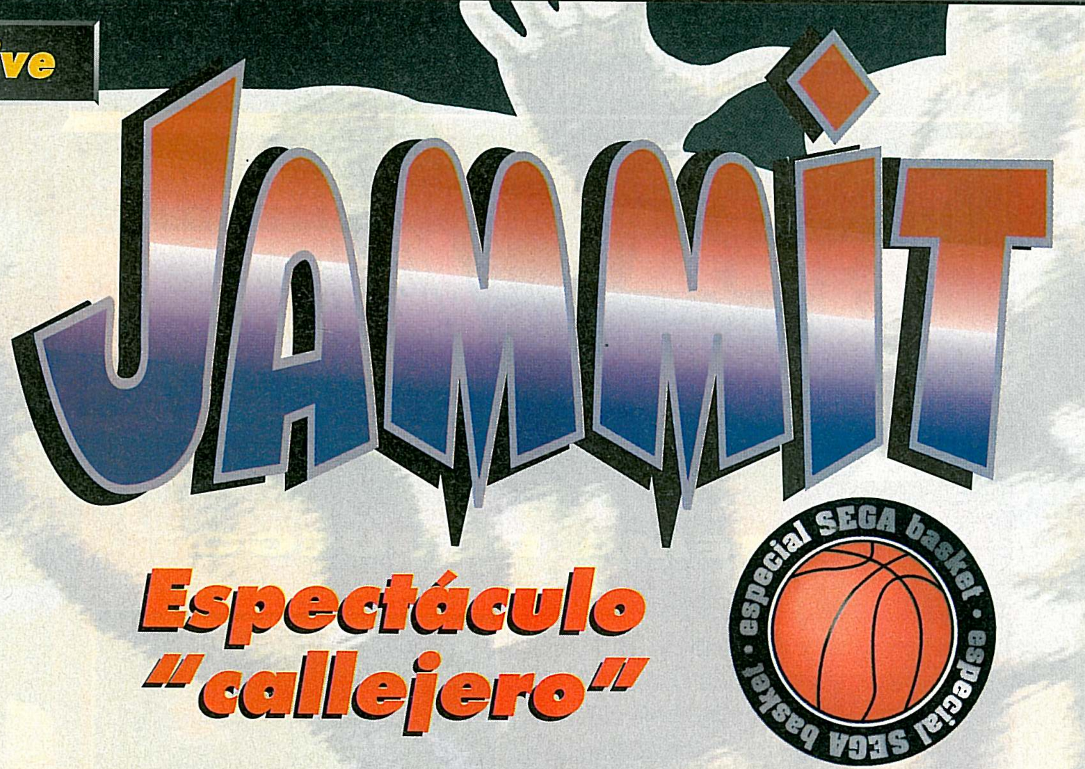
Es difícil destacar algo, pero por su asombrosa extensión nos quedamos con el increíble catálogo de opciones.

OPINION

El sello E.A. Sports ha vuelto a demostrar de lo que es capaz. La compañía americana se ha olvidado de experimentos extraños y ha optado por la pura simulación, alcanzando en NBA Showdown un realismo que eleva la calidad del cartucho a cotas pocas veces alcanzadas en una consola. Por más que lo hemos intentado no hemos logrado encontrar ni un sólo detalle que ponga una nota negativa en un juego perfecto. Y en cuanto a la pregunta que os estaréis haciendo todos en este momento: ¿cuál es mejor, NBA JAM o NBA Showdown?, resulta imposible hacer comparaciones. Dentro de su estilo, cada uno ha llegado a lo más alto.

TOTAL 91

NBA Showdown es la simulación del baloncesto llevada a la perfección. Y no hay más que hablar.



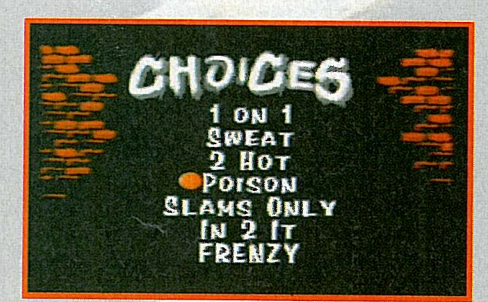
Espectáculo "callejero"

El baloncesto en las calles se ha convertido en la auténtica escuela de los futuros jugadores profesionales. Por eso, no es de extrañar que Virgin se haya fijado en este fenómeno y haya creado un cartucho que recoge fielmente esta curiosa modalidad deportiva. Y además ha escogido la versión más pura y auténtica de esta especialidad: la competición uno contra uno, conocida por aquellos lares como one-on-one.

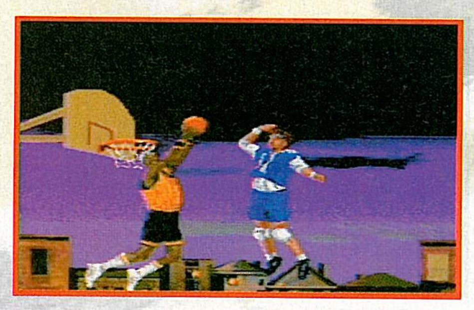
Quizá pueda resultar algo extraño que un deporte tan colectivo como el baloncesto se transforme en un enfrentamiento individual, sin embargo es una forma muy popular en U.S.A. de entender el basket, en la que cada jugador debe demostrar sus habilidades sin la ayuda de ningún compañero. Esto es precisamente lo que nos ofrece Jammit.

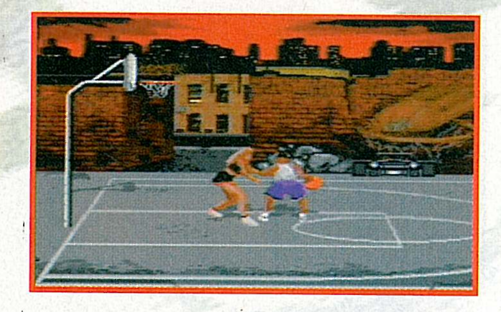
Pero no penséis ni por un momento que un one-on-one puede resultar, ni mucho menos, aburrido. De hecho, os váis a encontrar metidos de lleno en una frenética competición en la que casi no existen reglas, en la que no hay ni límite de tiempo, ni árbitro y en la que sólo se utiliza la mitad de la cancha.

Bajo este planteamiento, los jugadores se verán obligados a realizar auténticas virguerías para conseguir alcanzar un determinado número de puntos -21 ó 10, dependiendo de la modalidad de juego que hayáis elegido de la entre las variadas opciones que se os presentarán.



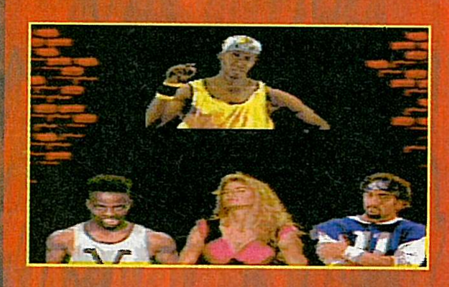
Estas son las ocho posibilidades de juego que ofrece Jammit. Son variaciones de la puntuación y las reglas del clásico one-on-one.



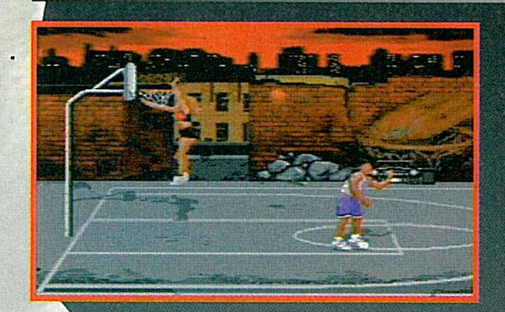


SISTEMA DE JUEGO

Jammit representa aal Basket callejero en su modalidad uno contra uno. Tan solo podemos elegir a los tres jugadores que a parecen en la parte inferior de la pantalla, y el muchachote que véis arriba actua como "jefe final" del juego. La forma de conseguir las canastas es muy sencilla a priori: librarse del contrario. Sin embargo esto se convierte en una pesadilla cuando se elige un modo de juego en el que no se pitan las faltas. Una buena táctica es afinar la puntería para conseguir cnastas lejanas, evitando al rival.

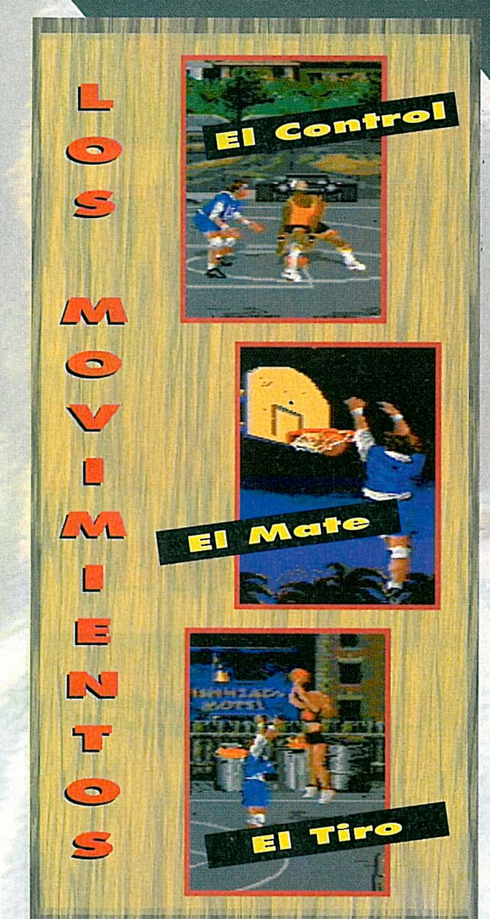


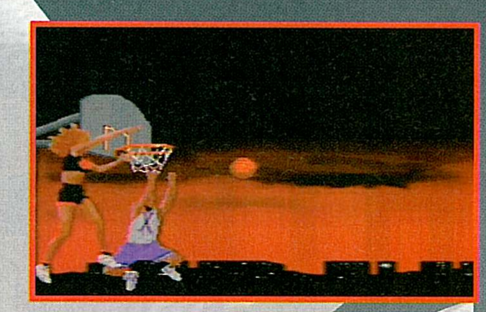
Virgin • Street Basket (One on One) • Megas: 16 • Jug.: 1 ó 2 • Modos de Juego: 8 Posibilidades
Nº de Equipos: 3 Jugadores a elegir • Opciones: Passwords

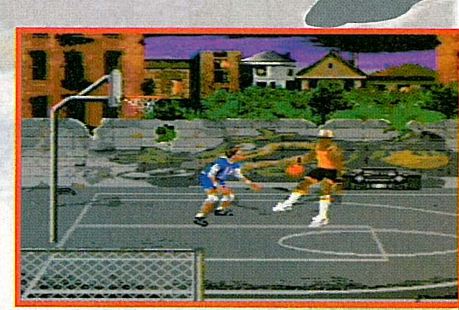


Los jugadores realizan distintos movimientos en el lanzamiento a canasta, dependiendo del lugar en que se encuentren con respecto al aro.

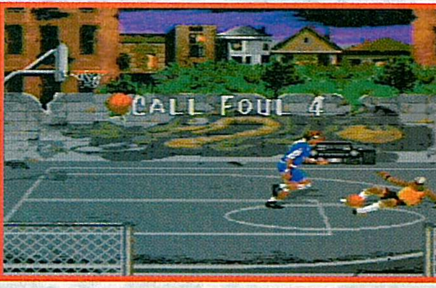
LOS MOVIMIENTOS

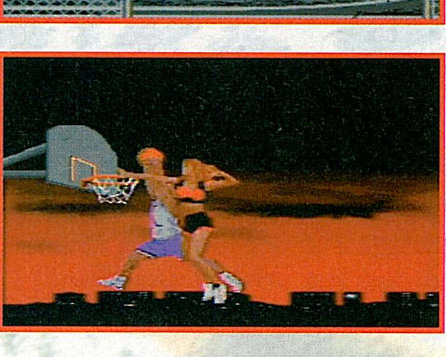






Es difícil arrebatar el balón al contrario sin utilizar "medios legales". Con el botón B podemos empujar al rival y robarle fácilmente la pelota.





LO MEJOR

La calidad técnica de este cartucho es excepcional. Todas las acciones constituyen una maravilla gráfica y sonora.

Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Varios planos de scroll súper suave, con unos personaje perfectamente definidos y un colorido sensacional. Geniales.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Todos los movimientos son muy reales, pero, en particular, la forma de botar, de tirar y de realizar los mates es realmente exquisita.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Totalmente digitalizado, cuidando hasta el más mínimo detalle -voces incluidas- y con un excelente repertorio funky de melodías.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

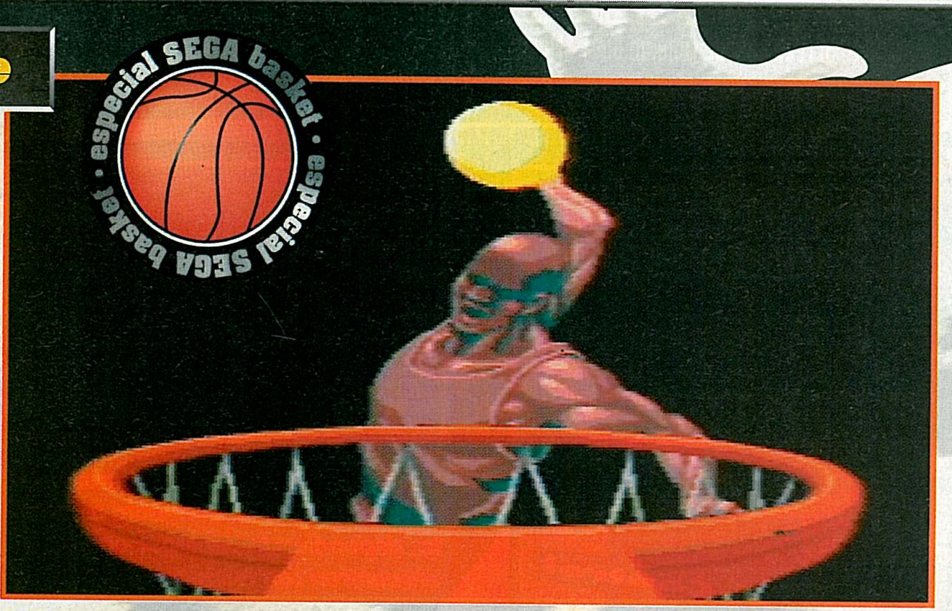
Muy alta, aunque ligeramente empañada por el hecho de ser un uno-contra-uno, y por contar con tan sólo tres jugadores para elegir.

OPINION

En principio hay que aplaudir la arriesgada idea de Virgin de recoger esta particular modalidad de baloncesto. Y en segundo lugar hay que felicitarles efusivamente por haberlo llevado a cabo de una forma tan sublime. La calidad técnica de este juego es asombrosa y se ha conseguido una sensación de realismo casi total, que alcanza su mayor exponente en los primeros planos de las jugadas que se desarrollan bajo la canasta, los cuales aportan una gran espectacularidad a un juego que resulta de por sí vistoso a tope.
Tan sólo se le puede achacar las limitaciones "jugables" que conlleva una competición individual. Aunque quizás éste sea su mayor atractivo...

TOTAL 87

Una excelente conversión consolera del baloncesto "one-on-one". Una opción diferente entre la avalancha de basket que vivimos.



HYPERDUNK

Un Basket original

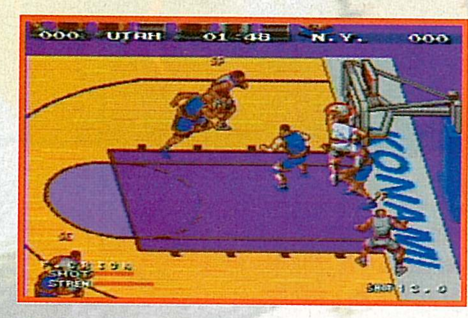
Hyperdunk recoge lo más espectacular y llamativo de los partidos de baloncesto. Konami ha pretendido que cada encuentro sea una especie de All Stars o un partido de los legendarios "Globbertrotters", sin que por ello se aleje demasiado del deporte real.

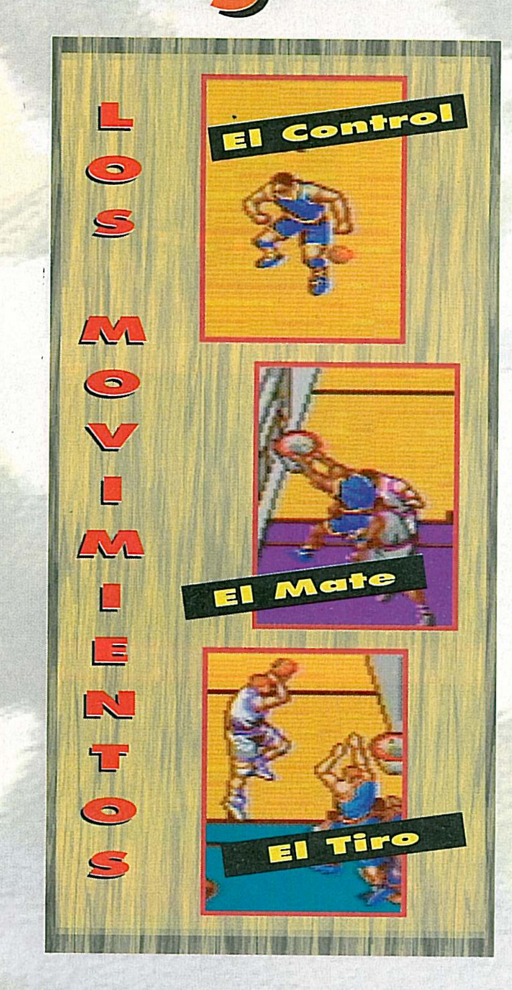
Para que nos entendamos, en Hyperdunk no se efectúan acciones tan espectaculares como saltos por encima de los tableros o cosas por el estilo, pero cada pase es una auténtica "virguería" y cada jugada puede concluir con un impresionante mate o una preciosa entrada a canasta. Además, se han suprimido la mayoría de las infracciones -faltas, campo atrás, dobles, pasos...- no porque no se piten, sino porque se ha credo un control de los jugadores tal, que en ningún momento éstas legan a producirse, por lo que que el desarrollo del juego resulta muy vivo y apenas tiene interrupciones.

Hyperdunk puede parecer, en principio, un juego "raro", sobre todo por los gráficos y la forma de moverse de los jugadores. Pero tras unas cuantas partidas nos empezaremos a ir dando cuenta de que estamos ante un cartucho increiblemente divertido, pero que además puede llegar a convertirse en algo alucinante si tenemos en cuenta que Konami ha incluido una opción que permite participar hasta a ¡8 jugadores simultáneos! con la utilización de dos Sega Multi-tap.

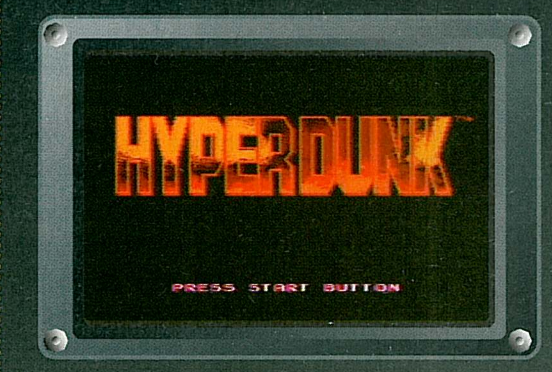
Como véis, no se han escatimado medios a la hora de crear este cartucho. Y los resultados están a la vista.

Antes de cada partido podremos ver los datos técnicos de cada jugador. Fijaos sobre todo en los mejores.





Konami • Basket Arcade • Megas: 16 • Jug.: de 1 a 8 • Modos de Juego: Exhibición y Play Off
Nº de Equipos: 16 • Opciones: Passwords y cambio de reglas

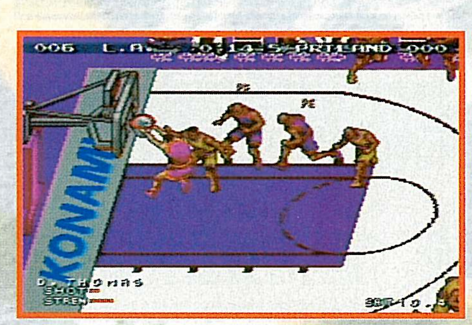


SISTEMA DE JUEGO

Hyperdunk recoge los partidos de baloncesto cinco contra cinco (aunque se puede variar con la utilización del sega tap). Contamos con 16 completos equipos con todas sus características y posibilidades. Es un juego que está más cerca del modo arcade que de la simulación, y por tanto no es difícil conseguir canastas, aunque progresivamente iréis descubriendo las maneras más diivertidas y espectaculares de llegar hasta el aro contrario.

Algunos movimientos de los jugadores pueden paracer un poco extraños- pero rapidamente se llega a disfrutar con todos ellos.

La mayoria de las jugadas acaban con un espectacular mate, una de las acciones mejor realizadas en este programa (el sonido es brutal).



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Gráficos

El aspecto de los jugadores es un tanto peculiar. Aun así los los gráficos mantienen un buen nivel en general.

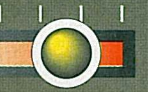
Movimiento

Salvo algunos pequeños detalles, los movimientos están bastante bien realizados, produciéndose en ocasiones escenas realmente brillantes.

Sonido

De lo mejorcito que se ha escuchado en un cartucho deportivo, con voces digitalizadas y una contundencia explosiva.

Jugabilidad



Cuesta hacerse con el control, pero con un poco de práctica y algo de paciencia, se acaba consiguiendo.

OPINION

No hay duda de que estamos ante un cartucho muy especial, que seguramente generará división de opiniones -ya lo ha hecho en nuestra propia redacción-. Sin embargo, aunque es cierto que en un principio no causa muy buena impresión, Hyperdunk es uno de esos juegos que hay que ir descubriendo poco a poco, pero que al final es capaz de ofrecer diversión a tope. Konami ha realizado un cartucho de baloncesto que se sitúa a caballo entre la simulación y el más puro arcade, consiguiendo un resultado original y espectacular. Hazednos caso. Y lo de la posibilidad de 8 jugadores simultáneos... ¡diversión para toda la pandilla!

TOTAL 86

Duro de roer, pero al final se convierte en un cartucho original y muy divertido.

Barkley SHUT UP AND JAM

Baloncesto por parejas

especial SEGA basket

Al igual que hizo con "O rei Pelé" cuando realizó su fútbol-game, Accolade ha decidido contar con la colaboración del jugador más representativo del basket actual para crear su nuevo simulador de baloncesto. Y está claro que -tras la retirada de Michael Jordan de la NBA-, ese galardón corresponde al polémico y popular "gordo" Barkley.

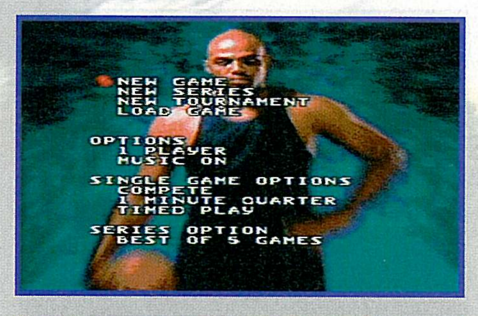
Sin embargo, este juego no refleja exactamente la competición en la que Charles Barkley participa cada semana, ya que Accolade se ha decantado por el popular "street basket" -o baloncesto callejero-, en su modalidad de "dos contra dos", muy al estilo del popular NBA JAM.

De este modo, el juego consiste en un enfrentamiento por parejas que tiene lugar en canchas callejeras que se encuentran repartidas por los barrios más humildes de importantes ciudades norteamericanas. Y, tal y como sucede en la realidad, en este tipo de deporte se han suprimido prácticamente todas las reglas. Así, está permitido realizar las más increíbles artimañas con tal de conseguir el loable fin de robarle el balón al adversario, mientras que las cuestiones técnicas como dobles, pasos, etc... no se pitan en ningún momento del partido, lo que hace que el juego gane muchísimo en dinamismo y velocidad. Igualmente, en el cartucho se ha introducido la posibilidad de utilizar la opción "turbo", con la cual cada jugador puede realizar mates súper impresionantes -y en algunos casos imposibles-, que le dan al conjunto del juego una espectacularidad más que notable.

Por último, también se ha habilitado al cartucho para que se pueda utilizar cualquier adaptador de 4 jugadores -incluido el de Electronic Arts-, y por tanto podréis escoger a varios competidores de entre un catálogo de 16 personajes diferentes, de los que -por desgracia-, tan sólo Charles Barkley representa a un jugador real.

SISTEMA DE JUEGO

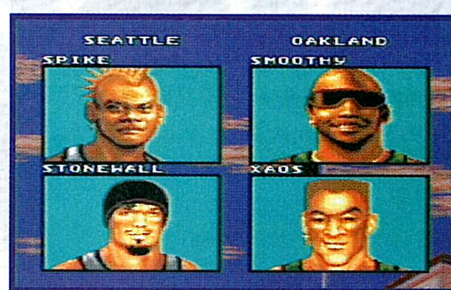
Accolade ha escogido el baloncesto callejero en la modalidad de dos contrs dos. El juego contien a 16 jugadores diferentes, con sus correspondientes características ténicas y una forma personal de ejecutar los súper mates. El juegoo se desarrola con una rapidez vertiginosa (a veces excesiva) y las canastas se consiguen con rapidez y facilidad. El objetivo es intentar realizar una buena defensa tratanto de robar balones o taponando los tiros de los rivales, aunque el movimiento del balón a veces nos puede volver locos. La ejecución de los super mates es lo mejor.



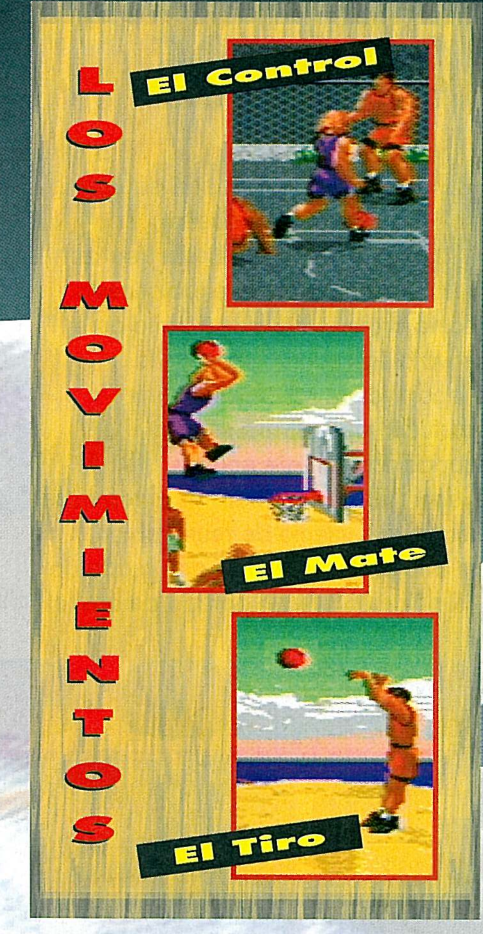
Accolade • Street Basket (dos vs. dos) • Megas: 8 • Jug.: de 1 a 4 • Modos de Juego: Exhibición, series y Play Off • Nº de Equipos: 16 Jugadores a elegir • Opciones: Passwords y Turbo (en los mates)

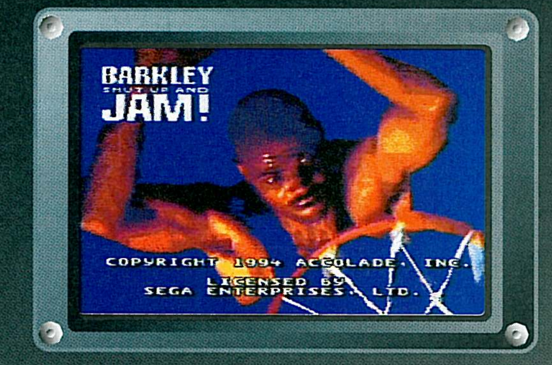
Dentro del abanico de escenarios que ofrece Barkley se encuentra hasta una cancha "de verdad".

Una vez que un jugador se encuentre debajo de la canasta es muy difícil intentar taponar su lanzamiento.



Las caras de todos los jugadores han sido digitalizadas de personas reales. Realismo que no falte.





Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Todos los jugadores tienen un aspecto "real" y los escenarios son curiosos y variados.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aquí ya no hay tanto realismo, sobre todo en el desplazamiento del balón, que a veces parece teledirigido. El scroll es algo brusco.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Sin llegar a ser malo, le falta algo de contundencia, variedad y algún que otro retoque en su realización.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

El control del juego no ofrece ningún problema, y la posibilidad de 4 jugadores garantiza la diversión.

OPINION

Barkley sigue las mismas pautas que el prestigioso NBA Jam, con la diferencia de que el juego que ahora nos trata se desarrolla en las calles, y su calidad es algo más humilde.
De momento contiene la mitad de memoria (8 megas por 16 del NBA Jam) y es una diferencia que se acusa sobre todo en el movimiento, tanto de los jugadores como del propio escenario, y en los discretos efectos de sonido.
Aún así, aspectos como la participación de cuatro jugadores, los increíbles mates y la variedad de escenarios aseguran grandes dosis de diversión, aunque los detalles antes mencionados le impiden subir a lo más alto.

TOTAL 83

Un simulador "dos-contra-dos" bien realizado y muy divertido, pero que se ve un poco eclipsado por otros lanzamientos actuales.

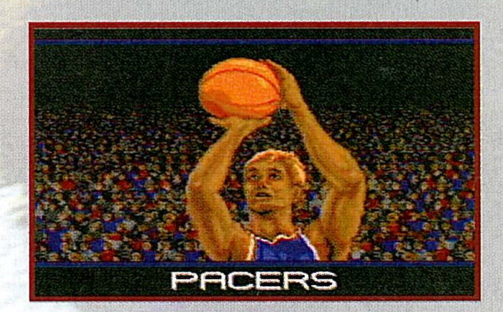
especial SEGA basket

Magia bajo los aros

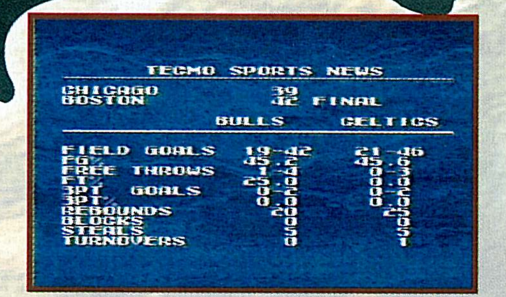
■ **Mega Drive**
■ **Tecmo**
■ **Sin determinar**

Ante la proximidad de los mundiales de baloncesto, muchas son las compañías que no quieren dejar pasar de largo la ocasión para lanzar sus nuevos cartuchos que simulen el deporte de la canasta.
Siguiendo esta línea, Tecmo ha realizado un espectacular juego marcado por unas buenas características técnicas y un alto grado de jugabilidad que, aunque ya ha sido editado en Estado Unidos, aún no se sabe cuando lo hará en nuestro país.

La compañía japonesa Tecmo tampoco ha querido dejar pasar la ocasión de realizar un juego con el baloncesto como protagonista. Esta firma no es novata en cuanto a cartuchos deportivos se refiere, y en este cartucho demostrará su gran capacidad en este género. "Tecmo Super NBA Basketball" es el resultado lógico del intento de reunir en un mismo cartucho el más alto grado de "simulación" de un partido de basket con la jugabilidad más endiablada. Planteado así, no hay duda de que, en cuanto sea puesto a la venta, se convertirá en uno de las sensaciones del año. La verdad es que méritos para serlo tiene y de que manera: gráficos de gran calidad, posibilidad de controlar a los 27 equipos originales de la NBA con los jugadores reales siendo entrenador o jugador, opciones para jugar partidos amistosos, All Star o ligas completas (es decir, más de 60 partidos si incluimos los play-off) que quedarán grabadas en memoria para continuar con ellas cuando quieras, control de estadísticas, tiempos muertos, sustituciones, elaboración de jugadas, etc. Y todo ello partiendo de un "clásico" cinco para cinco a cancha completa y con un movimiento súper suave. Sin olvidarnos de citar la actuación de las "Cheer leaders"en el descanso. Vamos, que no le faltará nada de nada. Hasta tal punto se ha conseguido hacer un cartucho completo, que se han introducido las últimas novedades de los equipos en cuanto a jugadores se refiere. Desgraciadamente, aún no se sabe nada de la fecha de su aparición en nuestro país, pero prometemos manteneros informados.



Espectaculares animaciones como éstas se entremezclarán con el desarrollo del juego para lograr el más puro ambiente NBA.



Si los cartuchos que os hemos comentado os han sabido a poco, aquí tenéis dos nuevos competidores que pasarán a engrosar la lista de juegos de baloncesto para el año 94. Sin duda, cada vez se pone más difícil la lucha por crear el mejor programa de basket.

MEGA PREVIEW

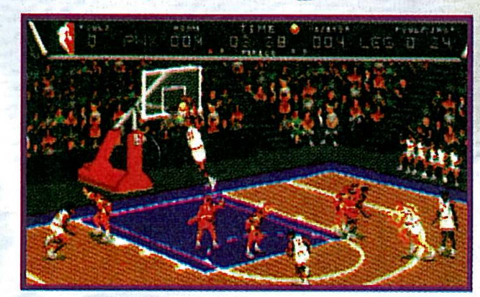
- Mega Drive
- Sega Sports
- Sin determ.

Sega también ha conseguido una licencia de la NBA para su cartucho de basket. ¡Y qué cartucho!. Aún faltan varios meses para que salga al mercado, pero no hemos podido resistir la tentación de presentároslo.

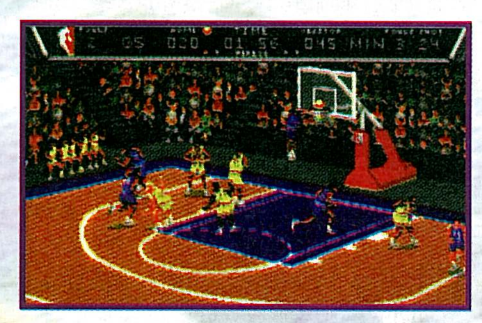
Sega también juega

NBA ACTION

Aunque nos ha llegado a última hora, no por ello es menos importante, más bien todo lo contrario. NBA Action promete ser el cartucho de baloncesto del siglo XXI. En sus poderosos 16 megas caben todo tipo de detalles:



rotaciones de pantalla, mates de todos los tipos, movimientos súper-reales, opciones para parar un tren, jugabilidad aplastante y el plantel completo y renovado de la propia NBA... Aquí tenéis las primeras pantalallas de esta auténtica joya, Para que vayáis abriendo boca.

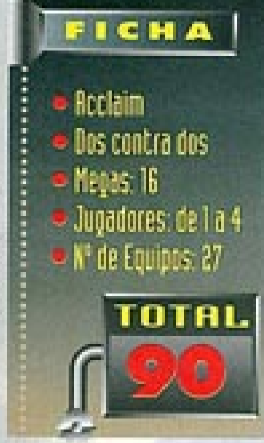


especial SEGA basket

Este reportaje habría quedado cojo si no hubiéramos hablado de estas dos grandes estrellas del basket: NBA Jam y Bulls Vs Lakers. Así que...

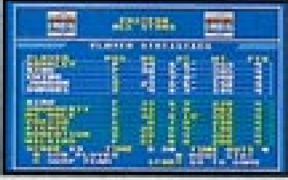
Posiblemente el juego más espectacular de todos, a pesar de abordar una de las variantes del baloncesto más usadas por los programadores en los últimos tiempos: el dos contra dos. Esta fórmula ya habia sido utilizada en otros cartuchos, pero nunca antes con tan buen resultado. La clave, sin duda, se encuentra en las altas cotas de jugabilidad y adicción, aunque para ello se pierda una cierta cantidad de verosimilitud con respecto a un partido real de baloncesto. Auténtico basket-diversión y serio candidato a convertirse en el juego más vendido.

En el pasado número hicimos un análisis profundo de este auténtico Megajuego, pero este especial no habría quedado completo sin su "arrolladora" presencia.



BULLS VS LAKERS
AND THE NBA PLAYOFFS

Corría el año 1.991 cuando Electronic Arts daba a conocer su último programa deportivo. Innovador en muchos aspectos, este juego fué hasta no hace mucho tiempo, el mejor cartucho de baloncesto disponible para Mega Drive. Entre sus virtudes, hay que destacar que fué de los primeros en tratar de reflejar todo el ambiente que rodeaba este deporte, adoptando para ello una hipotética retransmisión de los partidos por una cadena de TV que le servía como hilo conductor de todo el desarrollo. Además, también pasará a la historia por ser el antecesor del NBA Showdown que podeis ver igualmente en estas páginas. Un recuerdo para una vieja gloria...



Un recuerdo para un clásico. Hasta el momento era el mejor juego de baloncesto. Ahora lo tiene realmente difícil...

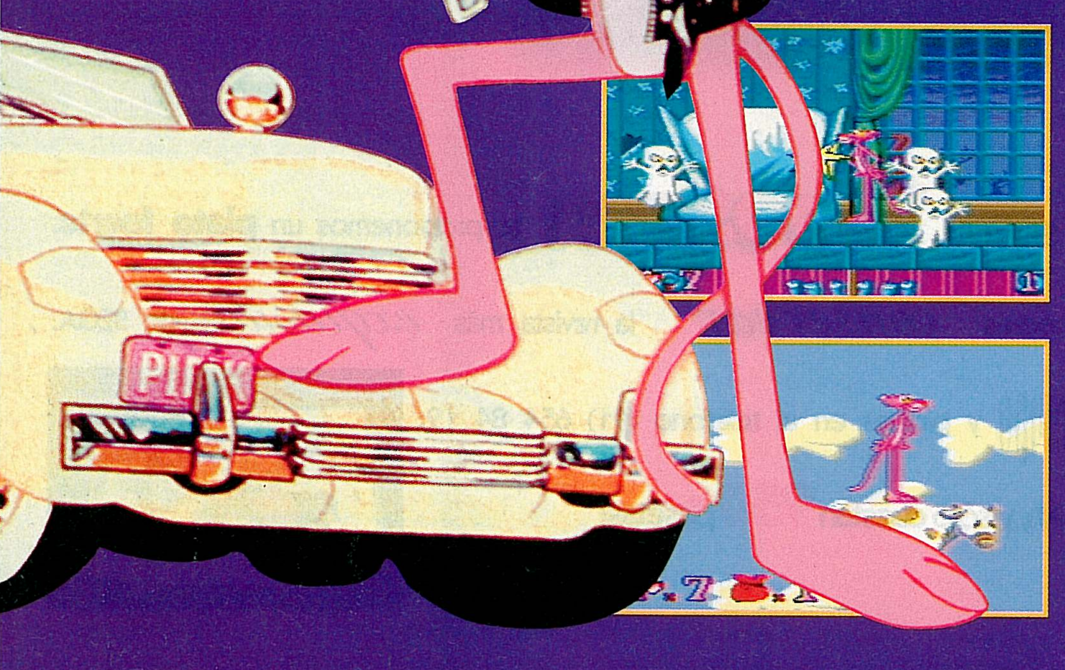
Pink Panther
Goes to Hollywood
Cartuchazo Rosa

Erase una vez una pantera de color rosado y espíritu curioso que, sin saber muy bien cómo, apareció un buen día en Hollywood. Tal acontecimiento quizá pudo pasar desapercibido a los famosos habitantes de Beverly Hills, pero quienes no olvidarán jamás esta visita son las personas que trabajaban en los estudios de cine de la Metro Goldwin Mayer.

No podemos decir que la pantera fuese la única responsable de lo que allí sucedió. Parte de la culpa -si no toda-, la tuvo un tal Blake Edwards cuando a finales de los años 60 decidió crear un personaje de dibujos animados que aparecía durante los títulos de crédito de su última película «La Pantera Rosa». Si en un principio este nombre empezó designando al diamante protagonista del film, con el tiempo pasó a denominar al personaje animado que tanto éxito estaba cosechando. La consiguiente serie de dibujos animados no hizo sino aumentar la popularidad del rosado felino, así pues... La leyenda había comenzado.

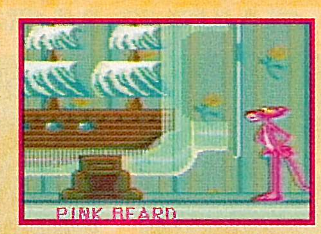
Pero dejémonos de historias y no olvidemos mencionar al otro culpable de este "Hollywood Affaire": Tecmagik, quien ha sido el respondable de plasmar toda la personalidad del genial personaje de la serie de televisión a la Mega Drive. La historia comienza, como ya os hemos comentado antes, cuando la pantera rosa "se cuela" en los estudios de la Metro. Allí, extrañamente, todo tiene un tamaño descomunal (¿o acaso es que nosotros hemos encogido?) y, así, por ejemplo, una vulgar cocina puede convertirse en el terreno más propicio para iniciar mil y una aventuras.

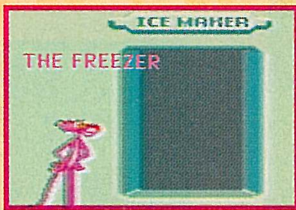
El ambiente oriental -Aladino for ever-, también tiene reservado su pequeño espacio en este cartucho.



Sunsoft • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 7

PRIMER CONTACTO





Las primeras partidas que juguéis os vendrán muy bien para familiarizaros con la enorme cocina que os servirá de antesala para pasar al resto de fases. Cualquier objeto que encontréis os puede llevar hasta algún escenario oculto. Id probando y... ¡a ver cuáles os gustan más!

La popular Pantera Rosa llega hasta nuestras MegaDrive protagonizando un cartucho a su medida: simpático, colorista y lleno de sorpresas.

Y es precisamente en este escenario donde empezaremos nuestro viaje. Moviéndonos libremente por toda la cocina, podremos elegir la fase en la que queremos comenzar con sólo acercarnos a alguno de los diversos objetos-puerta que allí se encuentran. Cualquiera de ellos puede contener una sorpresa en su interior.
Así, aproximándonos al enorme libro de Robin Hood que se halla en la estantería, nos adentraremos en el nivel que se desarrolla en el bosque de Sherwood, o entrando en el tétrico portalápices que está encima de la mesa nos introduciremos en un misterioso castillo lleno de sorpresas.
El objetivo final del juego consiste en terminar cada una de las siete fases que lo componen, para lo cual deberemos alcanzar la meta que se encuentra escondida en alguna parte del nivel.

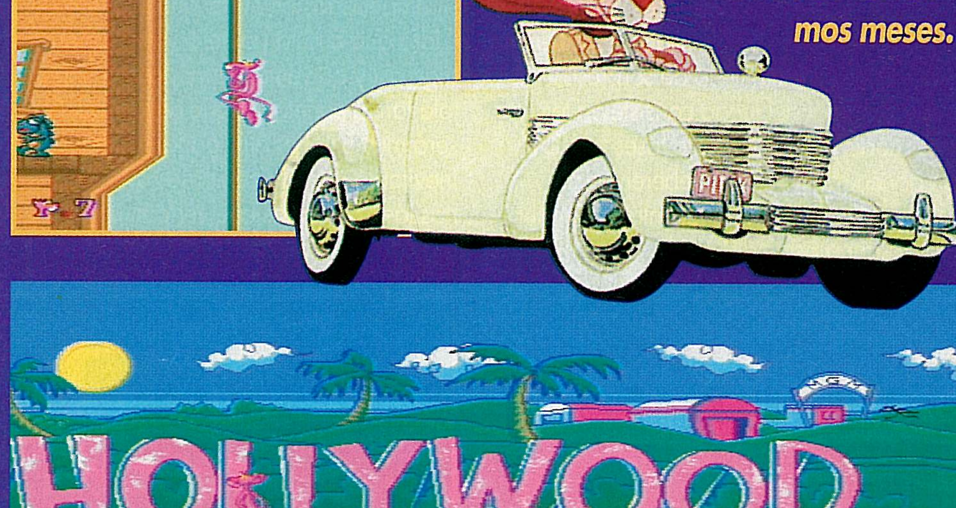
Para complicar un poco las cosas, hay unos cuantos enemigos (no muchos, eso sí) empeñados en evitar que lleguemos. Claro que nuesta pantera ya se esperaba algo así y ha venido armada con una pistola lanza-puñetazos que seguro que le será muy útil. Por otra parte, resultaba inevitable que al acercarnos a la meta, nos las tuviésemos que ver con un guardián fin de fase. Pues bien, tratándose de

INSPECTOR CLOUSEAU... SUPONGO

El enemigo más persistente de la Pantera Rosa no podía faltar a su cita en este cartucho. A lo largo de nuestro recorrido nos lo encontraremos en varias ocasiones y siempre con el "sano propósito" de que no lleguemos hasta el final del juego. Como véis en estas imágenes, recursos no le faltan.

Este simpático personaje televisivo ha tardado mucho tiempo en aparecer en una consola, pero la espera ha merecido la pena. Nos encontramos, sin duda, ante uno de los cartuchos más brillantes de los últimos meses.

En esta nevera encontrareís algo más que buenos alimentos. Unos cuantos curiosos enemigos os esperan.



La habilidad saltadora de nuestra amiga será puesta a prueba en multitud de ocasiones.

Nunca antes una nevera, un portalápices o un cuadro dieron tanta diversión como en este juego.

la Pantera Rosa, el adversario no podía ser otro que el mismísimo inspector Clouseau en persona, dispuesto a todo con tal de librarse de nosotros.
Pero mucho nos tememos que el inspector no ha contado con la picardía de nuestra rosada amiga, ni tampoco con su habilidad saltadora, por lo que no le aseguramos un futuro muy prometedor. Tengamos en cuenta que, además de las cualidades anteriormente comentadas, también nuestra amiga rosada también podrá recoger por el camino ítems para conseguir ayudas en situaciones muy concretas. Así que no os acobardéis si os encontráis ante un acantilado, una zona inalcanzable o cualquier otro "pequeño" problema: seguro que cerca hay algún ítem en forma de alfombra mágica, paraguas ascensor o creador de escaleras que os pondrá las cosas un poco más fáciles. La aventura ha comenzado ya. A partir de ahora seguro que se os van ha subir los colores, porque en Mega Drive, el rosa se va a poner de moda.

Gráficos (1–10)

Nuestra amiga rosa no nos ha defraudado. La encontraremos paseando por las siete fases variadas y coloristas.

Movimiento (1–10)

Los saltos, carreras, paseos y todo tipo de ataques son realizados de manera magistal por la protagonista de este cartucho.

Sonido (1–10)

Maravillosas adaptaciones de la melodía principal de la pantera rosa nos amenizarán el paseo por las distintas fases.

Jugabilidad (1–10)

Sencillez de manejo y una dificultad muy bien ajustada hacen de este cartucho un juego muy recomendable.

OPINION

Hacer debutar a un clásico como la Pantera Rosa en un cartucho no es ninguna tontería. Tecmagik así lo ha creído y por eso ha puesto todo su entusiasmo en recrear perfectamente todo el ambiente de los dibujos animados. Técnicamente no aporta muchas novedades, pero lo que ofrece lo hace a un gran nivel que consigue enganchar desde la primera partida.

Unicamente podemos reprocharle el escaso número de enemigos, bien compensado por la dificultad de algunas laberínticas fases. ¡Ah!, y otro detalle negativo: falta el característico andar de la pantera... pero bueno, se lo perdonamos por lo divertido que resulta el cartucho.

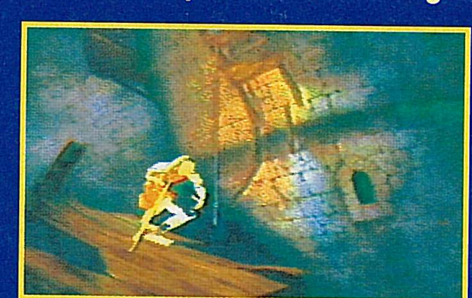
TOTAL 88

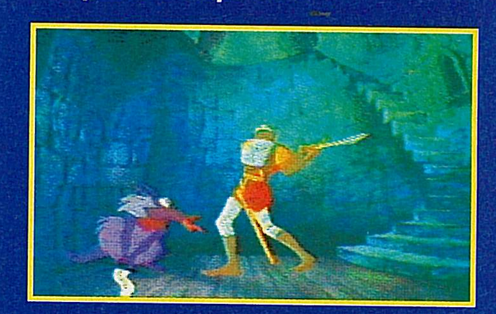
La Pantera rosa no podía hacer mejor debut en la Mega Drive. Resulta igual de divertida que lo es en la televisión.

Si desde pequeño ya disfrutabas de lo lindo con los dibujos animados de Walt Disney, seguro que de mayor te convertiste en un asiduo de las recreativas para jugar con aquella pequeña joya de la programación que era Dragon's Lair. No lo podéis negar. Aquellas imágenes seguro que os cautivaron por su alto nivel gráfico y por su especial sentido del humor. Pues bien, a los que ya conocian el juego, y a los que lo vean por primera vez, nuestra felicitación, porque dentro de poco lo van a tener más fácil que nunca para seguir las andanzas del caballero Dirk. Tras largos años de espera, al fin la tecnología ha sido capaz de crear un

Abismos sin fondo os esperan si no váis con cuidado por el castillo. Atentos a las trampas del malvado Singe.

"Dulces criaturas" como éstas serán las que tendréis que evitar si no queréis pasar a mejor vida.



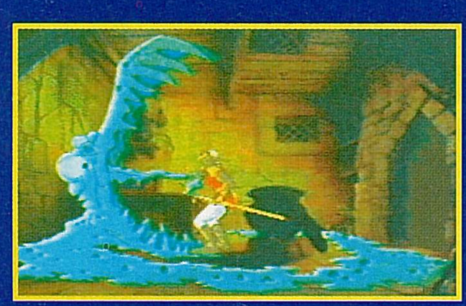


DRAGON'S LAIR

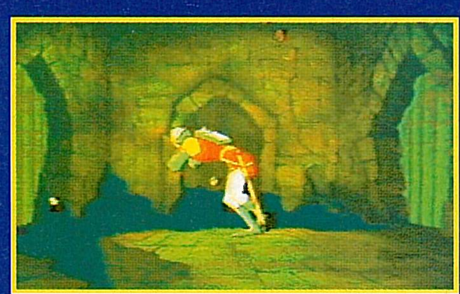
¡Dirk al rescate!

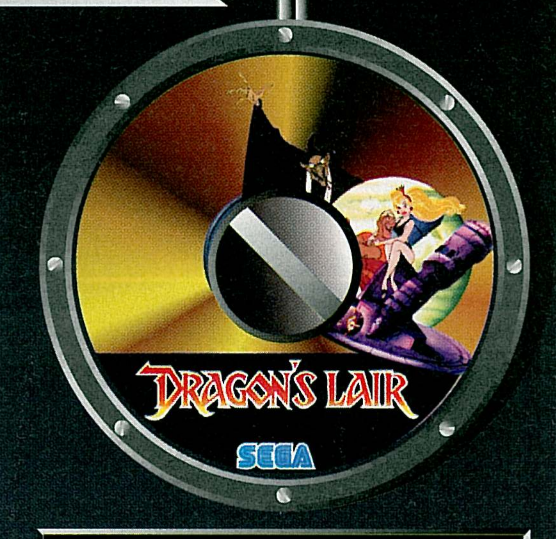
hardware que pudiese soportar todas las exigencias de este tipo de juegos . Bien es cierto que ya hubo algunos intentos de conseguirlo anteriormente, pero nunca se pudo siquiera igualar la enorme calidad de la recreativa. Tan solo las versiones para ordenador (y no todas) se acercaron al original creado por un colaborador de la factoría Disney llamado Don Bluth . El reto estaba servido. La aparición del Mega CD ha sido lo único que Ready Soft necesitaba para hacer una excelente conversión de su exitoso juego. Las enormes posibilidades del compacto, han hecho de esta versión una auténtica joya que combina, a partes iguales, diversión, adicción, buen humor y unos impresionantes detalles técnicos. El sistema de juego es parecido al que poseían "insignes veteranos" de este soporte, como Time Gal o Road Avenger.

Ready Soft • Aventura interactiva • Jug.:1 • Niveles dificultad: 1 • Cont. Infinitas • Fases: 26



La acción se desarrolla a base de animaciones de dibujos, tan bien realizadas, que en algunos momentos, es posible que nos dé la sensación de estar en el cine viendo una película del estilo de la Bella y la Bestia o Aladino. Nuestra aportación a todo lo anteriormente descrito consiste en dirigir a nuestro héroe mediante el pad de control o utilizar su afilada espada, con un toque preciso del botón de disparo, para solucionar las situaciones comprometidas. Es decir, que la acción transcurre automáticamente hasta que llegamos a una situación en la que tendremos que elegir qué queremos que haga nuestro caballero particular. Si nos equivocamos, tendremos ocasión de ver alguna de las múltiples y divertidas formas que tiene Dirk de acabar con sus días. Si acertamos, lograremos pasar hasta otra fase en la que se repetirá el modo de juego. En cuanto al argumento, pues será lo de siempre (bueno, lo de siempre pero realizado como solo alguien que ha pasado por Disney sabe hacerlo): La bella princesa Daphne ha sido secuestrada por el dragón Singe y solamente el caballero Dirk será capaz





GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Los escenarios, el protagonista, los enemigos y hasta la intro son una auténtica obra maestra. Auténticos dibujos animados al servicio de la diversión.
Mucho nos tememos que estos sean los gráficos que mejor utilizan toda la capacidad del Mega CD si exceptuamos las digitalizaciones de imágenes reales. Totalmente geniales.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Espadazos, gritos, golpes, rayos y voces digitalizadas se unen en una especial banda sonora que ayuda a conseguir un ambiente realmente apropiado.
La musiquilla de fondo no tiene desperdicio y seguro que a más de uno le sorprende la gran calidad de cada una de ellas. Sonido de lujo para un juego innovador.

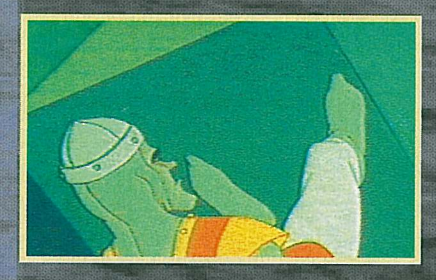
TÉCNICA CD

El simple hecho de que aparezcan unos escenarios como los que tiene Dragon's Lair ya justifica el uso del CD. Si además le añadimos la gran calidad técnica de las animaciones llegaremos a la conclusión de que este juego cuenta con el único soporte posible. La tecnología compacta aprovechada al máximo para conseguir una maravilla gráfica.

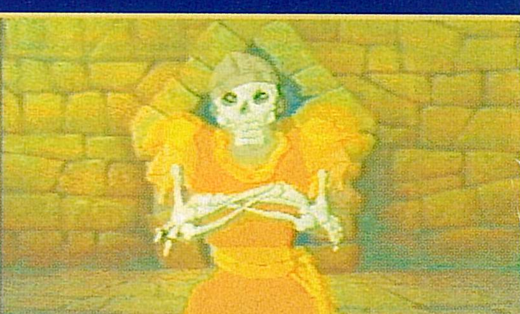
"Dragon's Lair" es un gran ejemplo de las impresionantes posibilidades que posee el Mega CD.

Valga este juego como muestra de lo que la pequeña maravilla de nombre Mega CD es capaz de hacer cuando los programadores deciden poner a prueba todas sus capacidades técnicas. ¿Aún os quedan dudas?

EL TRISTE FINAL



Si por algo se caracteriza este original juego, es por la gran cantidad de finales que puede tener nuestro héroe. Para cada situación comprometida que se nos presente habrá una animación alusiva a nuestra "última hora" en caso de que no acertemos con la elección. Aplastado, atravesado por una espada, quemado, electrocutado, despeñado por un barranco o mil tipos de muertes distintas son un buen repertorio de maneras de morir sin perder la vida.



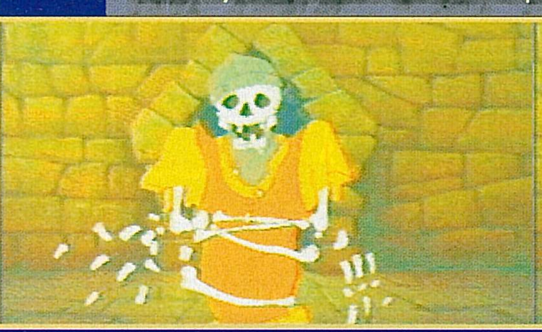
Un extraño laberinto de mazmorras separa al famoso caballero Dirk de su amada princesa Daphne.

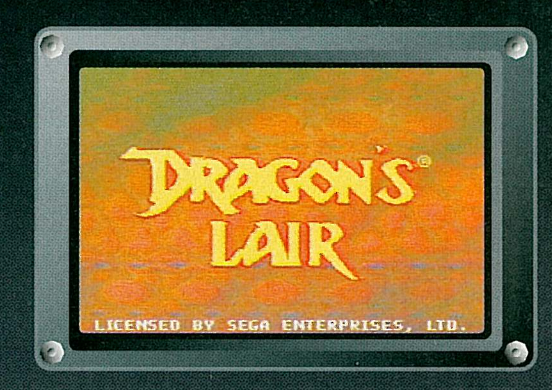
Este es el principio de todo. En cuanto crucéis el puente estaréis solos para enfrentaros al mal.

de sacarla de las profundidades del castillo. Para conseguirlo, nuestro héroe deberá evitar caer en la gran cantidad de trampas mágicas que el malvado dragón ha puesto en su camino sin olvidarse de todos los repugnantes seres que abarrotan las entrañas de la fortaleza. En resumen, el mismo argumento de la recreativa con la sorpresa de contener además los niveles originales de la segunda parte: Escape from Singe's Castle, lo que hace un total de 26 impresionantes fases. De esta forma, nuestra aventura (o mejor dicho la de Dirk) comienza en el puente levadizo de acceso al castillo, para continuar ascendiendo por las salas de la torre hasta llegar al enfrentamiento final con el siniestro dragón. Entre estas dos situaciones tendréis de todo: lucha con criaturas de las tinieblas, abismos de fuego, puentes que se rompen, caballos mecánicos, espadas encantadas y muchas, muchas más sorpresas dignas de una historia de este tipo. En fin, todo un juegazo que sólo podremos disfrutar desde un Mega CD y que seguro que no dejará indiferente a nadie.

No debiste hacerlo Dirk

Mucho nos tememos que esta es la animación que más váis a ver cuando estéis sentados frente a Dragon´s Lair. Cada vez que se os acaben las 5 vidas con las que iniciáis el juego, el caballero Dirk se pondrá así de guapo. Os recomendamos que midáis muy bien vuestros movimientos para no tener que soportar esta cruel escena.





Gráficos (escala 1–10: 10)

Auténticas escenas de película invadirán nuestras pantallas. Algo limitadas por la paleta de colores, pero totalmente recomendables.

Movimiento 1 2 3 4 5 6 7 8 $\textcircled{9}$ 10

No controlamos al personaje, sino que pulsando cada botón efectuará una animación en concreto. Es como los dinujos animados.

Sonido 1 2 3 4 5 6 7 8 $\textcircled{9}$ 10

Voces digitalizadas y melodías increíbles para acompañar las aventuras de nuestro héroe. No se nos puede quejar ...

Jugabilidad 1 2 3 4 5 6 $\textcircled{7}$ 8 9 10

Lo peor del juego. Nuestra aportación es escasa, limitándonos a pulsar un botón cada cierto tiempo. Difícil y a veces desesperante.

OPINION

Estamos ante un tipo de juego que siempre va acompañado de cierta polémica. Para algunos, la enorme calidad gráfica que derrocha le convierte en una maravilla de la programación, para otros, el juego no deja de ser una sucesión de secuencias animadas que aburren al más pintado. Para nosotros, ambas posturas nos parecen correctas. Y para añadirle complejidad a la confusión, diremos que Dragon´s Lair no es ni bueno ni malo, sino todo lo contrario. Nos explicamos: imagínate sentado frente a la consola. Alucinantes dibujos animados frente ati. Tú, cada cierto tiempo pulsas un botón y el personaje reacciona... Si ésto te parece divertido...

TOTAL 75

Estéticamente, es un maravilloso juego, pero defrauda por su particular sistema de juego. Si fuese más interactivo ...

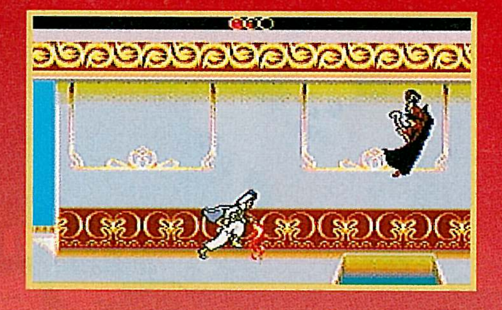
Aladdín

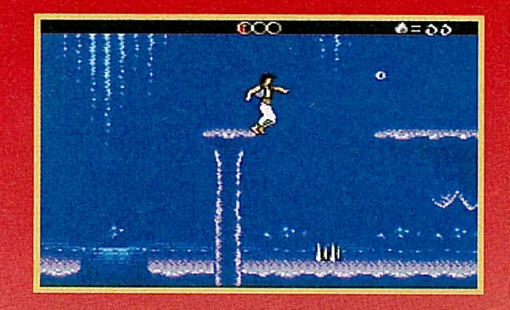
Rescate en Oriente Medio

Todos reconocemos que la factoría Disney tiene un don especial para realizar auténticas obras maestras. No importa qué es lo que haga, siempre rebosará calidad por los cuatro costados. Película que realizan, película que bate records de taquilla. Como ejemplos bastan sus dos últimos títulos: La Bella y la Bestia y Aladino. Por eso no es de extrañar que un producto de tal calidad aterrice en el mundo de los videojuegos. Primero en las consolas de 16 bits y ahora, y para deleite de los más pequeños, en la Master y en la Game Gear. En esta ocasión nos centraremos en la versión para la mediana de Sega.

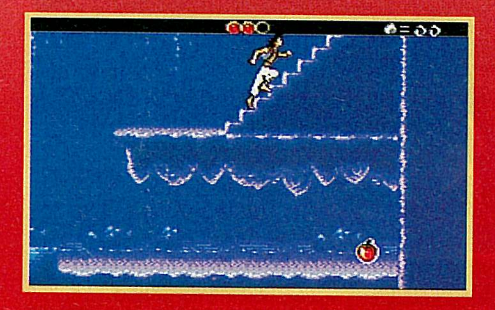
Nada más insertar el cartucho en la consola nos sorprende la gran calidad de la presentación, con colores brillantes y con los personajes bien definidos.

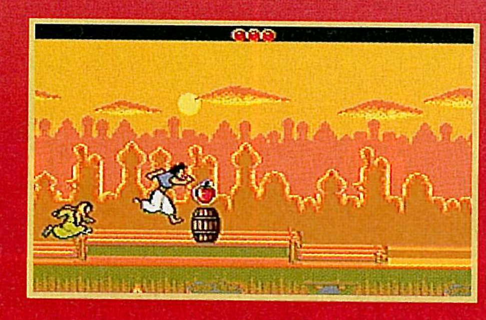
Ya puestos a jugar, la sensación de estar viendo el mejor juego que ha pasado por esta consola nos invade. Las animaciones del personaje son casi perfectas, hasta el punto de recordarnos en ciertas ocasiones a otro gran clásico de los "cartuchos orientales". Nos referimos por supuesto al Prince of Persia que siempre

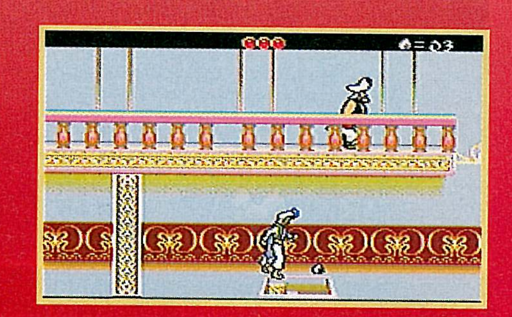


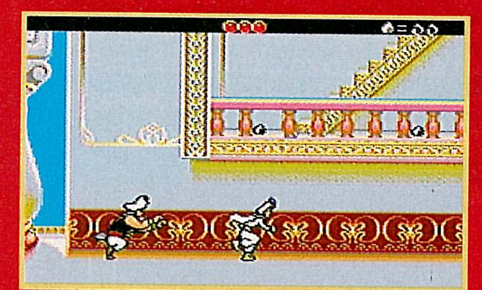


Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Password • Fases: 9







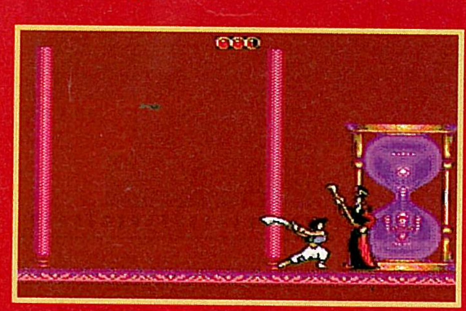


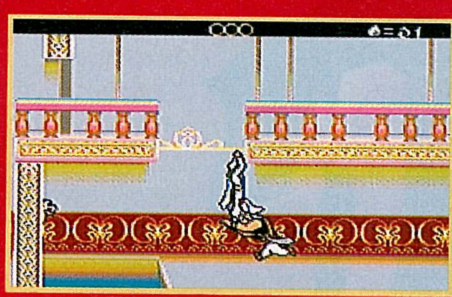
Los personajes están perfectamente definidos y sus movimientos son muy fluidos, es decir, casi reales.

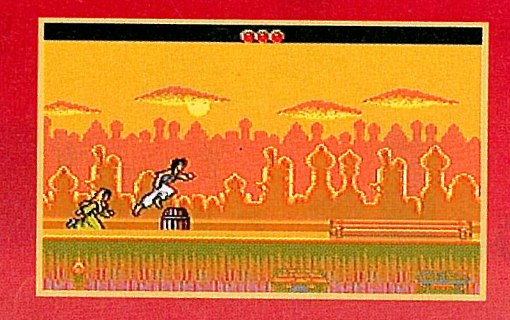
A pesar de ser un cartucho dirigido especialmente hacia los más pequeños de la casa, puede gustar también a los mayores, sin reservas de ninguna clase.

A lo largo de los variados niveles de juego, nuestro héroe pondrá su vida en peligro, todo para salvar a su amada.

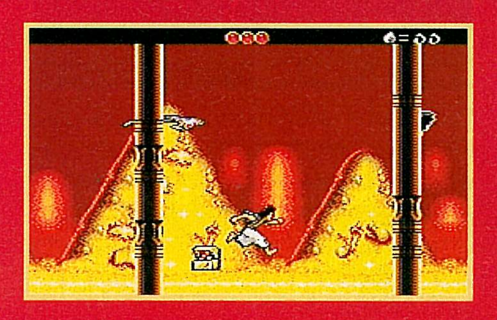
destacó por su buen nivel en este aspecto. En este cartucho se nota perfectamente la mano de Disney, porque Aladdin se mueve marcando cada uno de tiempos, consiguiendo muchas veces dar la sensación de estar viendo una película de dibujos animados. Sensación esta que se ve reforzada por una banda sonora variada y muy bien conseguida (también es la misma música de la película, claro). El desarrollo del juego se entremezcla perfectamente con el argumento de la película, alternando fases de juego con animaciones de escenas que siguen fielmente la historia original. El resultado es una buena adaptación del film en formato jugable con un total de nueve fases. En ellas nuestro héroe deberá hacer casi de todo, desde esquivar barriles y tiestos mientras corre por las calles del mercado, hasta escapar por los tejados de la ciudad acompañado de la princesa Jasmine o huir del pozo de los tesoros "pilotando" una alfombra mágica. La primera fase discurre por las calles del mercado y Aladino debe evitar que le atrape la guardia del Visir a la vez que esquiva variados objetos que le son lanzados desde las ventanas. Tras

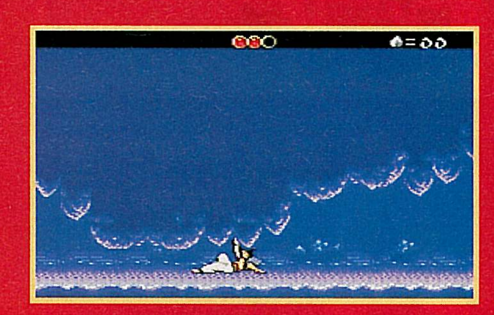






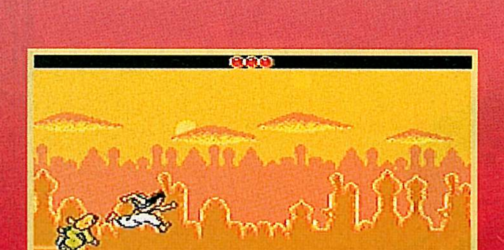
Tal y como ocurría en la fenomenal película, en estas pantallas podéis comprobar cómo el malvado Jaffar disfrazado de anciano consigue engañar a Aladino para que entre por él en el pozo de los tesoros y recupere la lámpara mágica. Por la especial concepción del cartucho y el desarrollo del juego, así como por la gran cantidad de animaciones que desfilarán por la pantalla de nuestro televisor, esta es una ocasión excelente para disfrutar del cartucho como si de la película se tratara. Recordad que el devenir del juego es prácticamente idéntico al de la película.



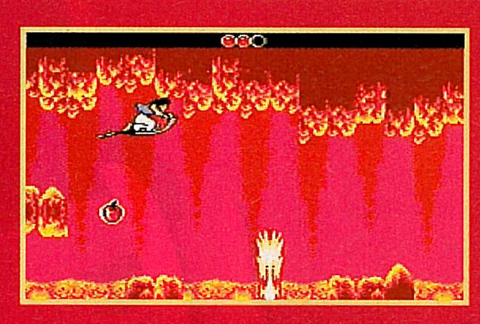


esto, los tejados de la ciudad servirán de escenario para otra veloz persecución que desembocará en el encierro de Aladino en las mazmorras. Después de huir y ya terminados con éxito estos primeros niveles, nuestra misión será cruzar el pozo de los tesoros sin tocar ninguna joya o de lo contrario perderemos la única vida de que disponemos. Al final de esta fase nos espera la sorpresa de conocer a un nuevo aliado: una auténtica alfombra voladora que nos vendrá muy bien para pasar la siguiente fase que consiste en escapar del pozo volando a bordo de nuestra nueva amiga. Ahora, de vuelta ya al palacio, nos las tendremos que ver por primera vez con el diabólico Jaffar, sólo para darnos cuanta de lo peligroso que puede llegar a ser. Un nuevo viaje en alfombra, esta vez junto a la princesa y otro paseo por el palacio serán ya los preparativos previos del enfrentamiento final con el mago. Primero como tal y después como una inmensa

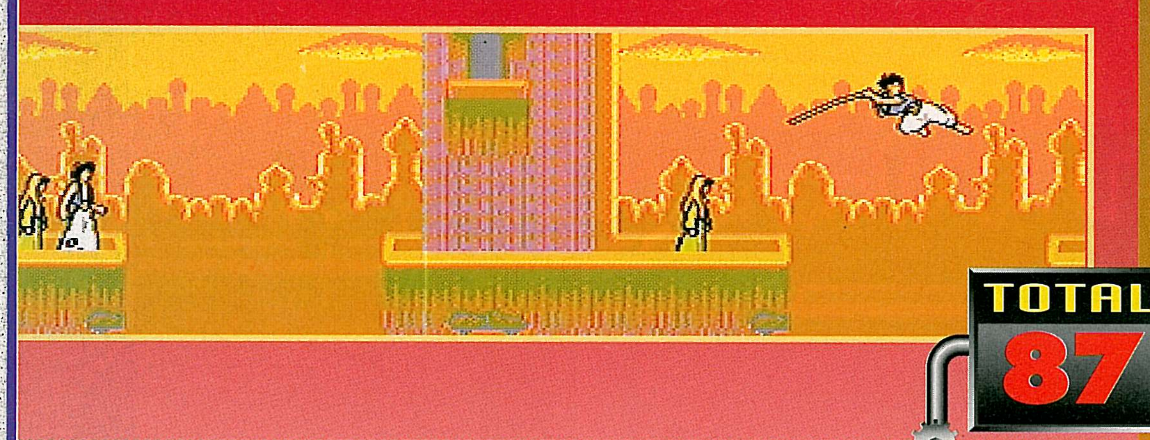
Estas imágenes permiten observar la gran calidad gráfica de este interesante y divertido juego.

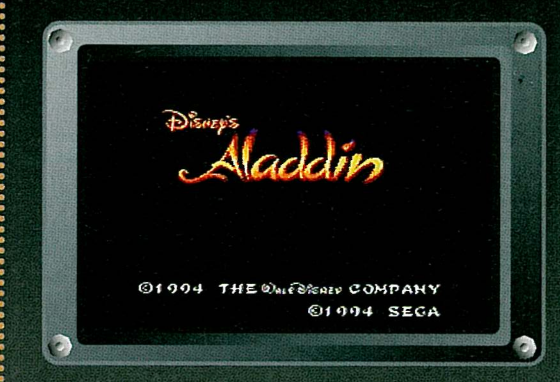


Los diferentes niveles alternan fases de desplazamiento vertical con fases de juego del tipo plataformas.



serpiente cobra serán las apariencias que tomará el mal para no perder el trono, pero la habilidad de Aladino con la espada será crucial para desequilibrar la lucha. Todo lo anterior tendremos que realizarlo contando sólo con una vida, aunque eso sí, podremos usar los password o las continuaciones infinitas para facilitar un poco la tarea. Sin olvidar alguna que otra ayuda en forma de manzana o barra de pan que rellenará un poco el maltrecho marcador de energía del protagonista. Nuestro control sobre Aladino se limita a saltar o pilotar una alfombra mágica en algunas fases de desplazamiento horizontal, y a saltar y recoger piedras para defendernos en otras de tipo plataformas. En definitiva, nos encontramos ante un producto que partiendo de una película de éxito, ha conseguido reflejar con gran verosimilitud todo el argumento de ésta, de tal forma que los más pequeños disfrutarán recreando las aventuras de Aladino en su pantalla.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Sin duda, de las mejores imágenes que han pasado por una Master. Sólo empañadas por algún parpadeo, sobre todo del enemigo final.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

En general es muy suave y con muchos detalles. Únicamente resaltar la brusquedad del scroll cuando se suben o se bajan escaleras.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Prácticamente todas las melodías originales de la película se encuentran recogidas en este cartucho. Los efectos son también excelentes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Resultará excesivamente fácil para los expertos. Se deja jugar muy cómodamente, sin plantearte ningún tipo de complicaciones.

OPINION

Excelente el debú de Aladino en Master System, ya que conserva toda la frescura y vida de la película. La calidad de los gráficos, el colorido de los decorados y la perfecta animación del protagonista hacen de este juego una joya que merece ser guardada.
Quizá se le pueda achacar una excesiva facilidad, sin embargo, no estaría de más recordar que es un producto orientado y dirigido hacia los niños; éstos son los que verdaderamente disfrutarán a tope del juego. Aladdin es un juego entretenido y alegre que ofrecerá largas horas de diversión a los más jóvenes, al tiempo que sorprenderá por su calidad a los mayores.

TOTAL 87

Un cartucho genial a nivel gráfico que gustará a todos y entusiasmará a los más jóvenes.

Pídele lo que quieras

Aladdin

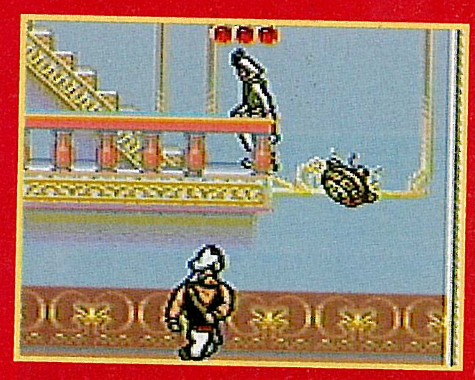
Disney ha conseguido una conversión para Game Gear que no solo iguala la calidad del Aladdin de Master, sino que en algunos pequeños detalles la supera. No es que haya muchas diferencias entre los dos cartuchos -de hecho es el mismo juego y el mismo desarrollo que os hemos contado en el comentario anterior-, sino que en situaciones muy puntuales se han eliminado algunos molestos parpadeos que aparecían en algunas ocasiones en la Master. En lo que al juego en si se refiere, cada fase sigue al pie de la letra la misma línea argumental de la película, intercalando escenas animadas para dar la sensación de estar en el cine un dia de estreno, detalle que en un principio es de agradecer, pero que al final acaba cansando un poco al reducir en exceso el tiempo que pasamos jugando de verdad.

Por otro lado, ver cómo se mueve Aladino bien merece un comentario a parte, porque es en este apartado donde este cartucho se distancia años luz de todo lo visto hasta la fecha.

Cada acción que hace el protagonista está apoyada por un gran número de animaciones al estilo de lo que ya pudimos ver en el Príncipe de Persia, y de hecho, hay movimientos (como subirse a las plataformas por ejemplo) tremendamente parecidos a este clásico de la programación.

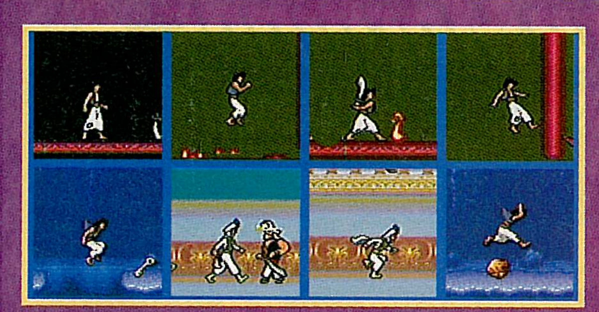
Comparado con la versión para Master, el protagonista de este juego tiene un tamaño mayor y un colorido más contrastado, mientras que se mantiene el scroll múltiple de la pantalla.

Esto en lo que se refiere al

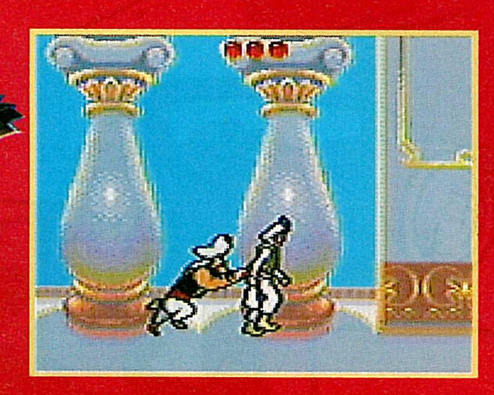


Sega • Plataformas • Megas: 2 • Jug.: 1 • Niv. dificultad: 1 • Contin.: Passwords • Fases: 9

ANIMACIONES MÁGICAS



Si por algo será recordado este cartucho seguro que será por la enorme cantidad de movimientos diferentes que puede realizar el protagonista. Para muestra aquí tenéis unos cuantos ejemplos.



A pesar de no ser muy numerosos, los guardias del malvado Jaffar pueden llegar a ser unos enemigos muy peligrosos.

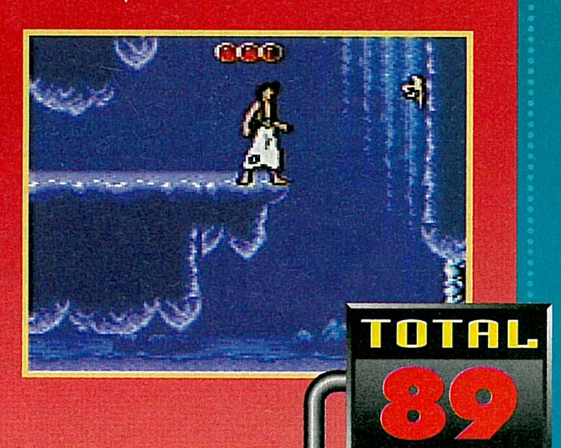
Los aspectos gráficos de Aladdin son realmente sorprendentes y se han visto pocas veces en una portátil. Te dejarán alucinado.

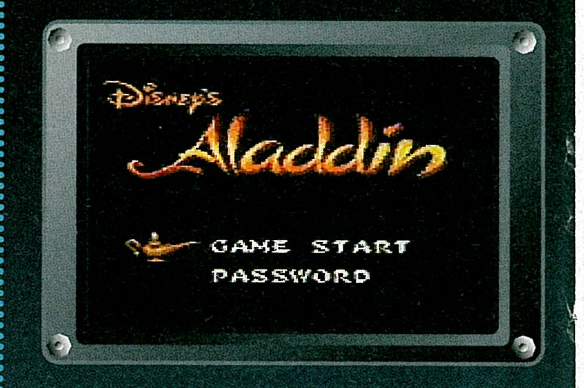
Si buscas dificultades no las hallarás en este cartucho. Sin duda, Aladino ha sido pensado para ser disfrutado tranquilamente., sin complicaciones.

apartado técnico, porque en lo demás, las dos versiones son exactamente iguales: el mismo número de fases, las mismas ayudas, los mismos escenarios, las mismas escenas animadas...

La jugabilidad es quizás el aspecto más ¨discutible¨del juego, ya que puede resultar muy fácil para los jugones profesionales, pero ´sin duda resultará sumamente divertido a los más pequeños.

En resumen, un juego sorprendente a nivel gráfico y de efectos visuales mágicos. Todo un lujo portátil cuyo único defecto es que se hace demasiado corto.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Tan buenos como en la versión de Master, pero con un protagonista un poco más grande y unos colores más definidos. Realmente geniales.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Suave y preciso, exceptuando cierta brusquedad del scroll en las subidas o bajadas po las escaleras.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Melodías pegadizas y bien realizadas para acompañar las aventuras del ídolo de los niños.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Sigue pareciéndonos un poco escaso de dificultades como para ser una obra maestra. Ideal para principiantes y jóvenes jugadores.

OPINION

De muy acertado podemos calificar el resultado de adaptar una reciente gloria de las pantallas a la más pequeña de Sega. Todo el espíritu de la película se haya reflejado a la perfección en este cartucho, aunque por momentos se note en exceso su destino al público infantil. Ligeras mejoras respecto a la versión de Master System hacen que la nota sea un poco más elevada en esta consola, aunque estemos hablando de un mismo juego.

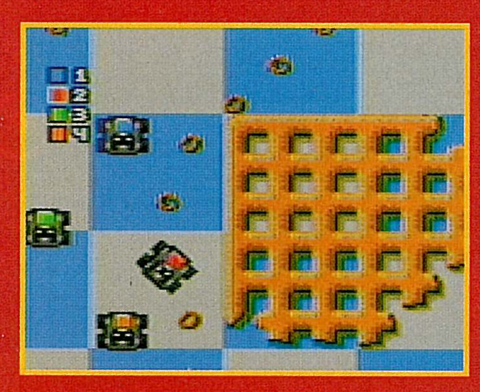
Entre lo más destacable, podemos citar la variedad de escenarios, las animaciones y un especial toque de buen humor que envuelve todo el desarrollo.

Bonito, gracioso y exactamente igual que la película de Disney. Lástima que sea tan facil.

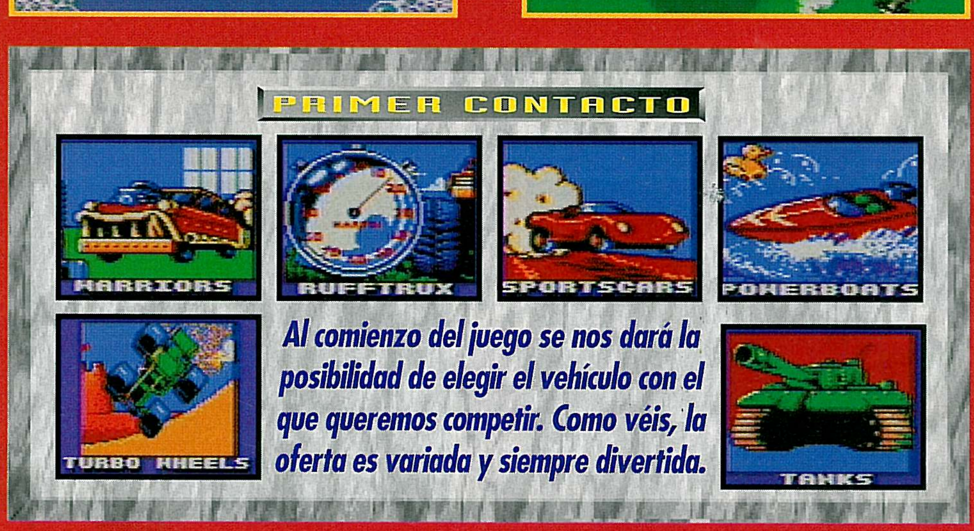
¡¡Qué grande eres, pequeño!!

Los juegos de carreras y las consolas son algo inseparable. Porque ¿quién no se ha echado unas partiditas ena una recreativa con los coches como protagonistas?. Nadie. Está claro que este tipo de juegos tiene un "nosequé" que nos atrae a todos irremisiblemente.

La emoción de la velocidad, la simpleza del argumento, o la diversión de ver cómo nuestros contrincantes tragan el humo de nuestro bólido pueden ser algunos de los motivos. Sea lo que sea, el caso es que este cartucho de Game Gear lo recrea todo a la perfección. Además, y como aliciente extra, los protagonistas son esas mini-maquetas que a todos nos trasladan a nuestra más tierna infancia (si es que la hemos abandonado ya). Lanchas fuera borda, poderosos todoterreno, flamantes deportivos, veloces fórmulas 1, tanques, etc... serán nuestros nuevos juguetes que conseguirán que Micro Machines se convierta en uno de los juegos de más éxito del año. Su secreto está, además, en su especial concepción de las carreras, que se pone de manifiesto en cuanto cargamos el cartucho. Para empezar, nos sorprende descubrir en el menu la opción de dos jugadores simultáneos compartiendo consola. Este milagro es



Exacto. Lo que véis arriba es una galleta mordisqueada sobre un mantel. ¡Así son los escenarios de este juego!

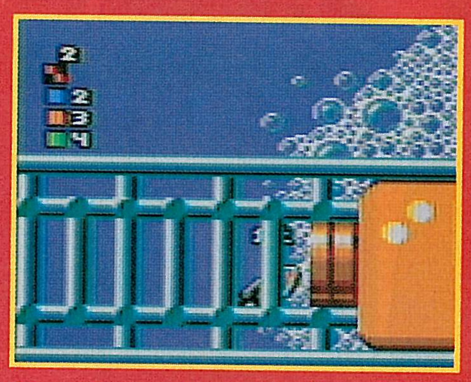


Al comienzo del juego se nos dará la posibilidad de elegir el vehículo con el que queremos competir. Como véis, la oferta es variada y siempre divertida.

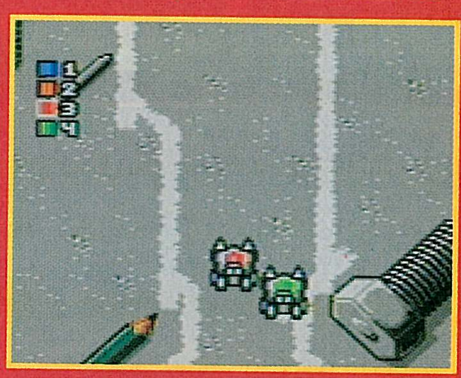
Codemasters • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • N.dificultad: 1 • Contin.: 3 • Fases: 10 Circuitos

MODO TORNEO

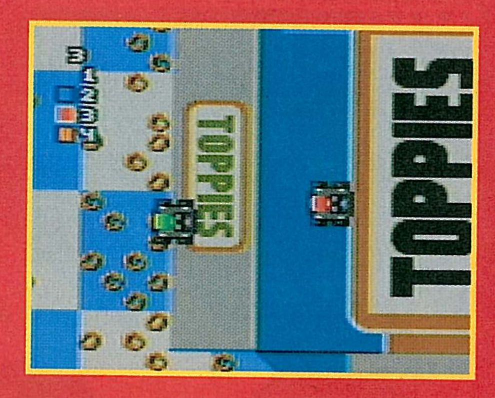
En el modo torneo, vuestro objetivo será ir eliminando a todos los demás participantes. Aquí podéis ver algunos de vuestros contrincantes.



Si te va la marcha en el más puro sentido de la palabra, no puedes dejar de hacerte con el genial Micro Machines.



El tipo de vehículo con el que podrás correr es muy variado. Pero no te comas el coco: ¡prueba con todos ellos!



posible gracias al reparto de los botones entre los jugadores, es decir, el jugador 1 maneja su vehículo con el bloque de control, mientras que el jugador 2 lo hace con los botones Start y 1. ¡No os podéis hacer una idea de lo divertido que resulta este sistema!

Por otro lado, si jugáis solos, la diversión no disminuirá. A vuestra disposición tendréis tanto el modo torneo -en el que, a través de circuitos realizados sobre mesas de desayuno, bañeras, mesas de billar, etc... deberéis ir eliminando a todos los demás participantes-, como en el modo Head to Head, donde vuestra misión consistirá en ir ganando puntos a base de sacar al contrario de la pantalla. Para llegar primero a la meta podréis echar al otro coche de la pista, coger atajos, empujar y hacer las más increíbles argucias que se os ocurran. Lo importante es llegar entre los dos primeros. Si lo conseguís, otra divertida pista os esperará para retaros a la carrera más divertida de vuestra vida. De lo contrario, tendréis que repetir el cicuito una y otra vez. Así de sencillo y así de triste. Pero... ¡nadie había dicho nunca que ser un buen piloto de micro-machines fuese tarea fácil!

Gráficos (1–10)

Para decirlo con pocas palabras, resultan tan simples como divertidos. Los circuitos son todo un derroche de imaginación

Movimiento (1–10)

Estos cochecitos se mueven a una velocidad de vértigo sobre los circuitos, pero no por ello dejan de ser tremendamente manejables.

Sonido (1–10)

Las melodías son bastante variadas, aunque no podemos decir que sean especialmente atrayentes. Se podría haber mejorado.

Jugabilidad (1–10)

Sin duda lo mejor de todo el juego. Reune en un solo cartucho grandes dosis de adicción, emoción y sencillez de manejo. Total.

OPINION

Tenía que suceder. Que los Micro Machines corretearan alegremente por nuestra Game Gear sólo era cuestión de tiempo. Todos esperábamos ansiosos que esos cochecitos que tanto nos habían maravillado en la Mega Drive y en la Master System llegaran a la portátil de Sega. Y por fin, lo han hecho. Y lo han hecho como se esperaba: de una manera totalmente espectacular. Toda la emoción, diversión y jugabilidad de las anteriores versiones se encuentran igual de conseguidas en este cartucho que os sorprenderá, encantará y, sin duda, conseguirá acabar con toda vuestra reserva de pilas.

TOTAL 87

Nunca pensaste que unos coches tan pequeños te iban a dar tanta diversión. Lo de jugar "a dobles" hay que probarlo para creérselo.

Ren & Höek Stimpy

Macotas al borde de un ataque de nervios

Ren Hïek y Stimpy son una extraña pareja formada por un perro chihuahua cercano al colapso nervioso y un animal indefinido pero con menos cerebro que una amapola.

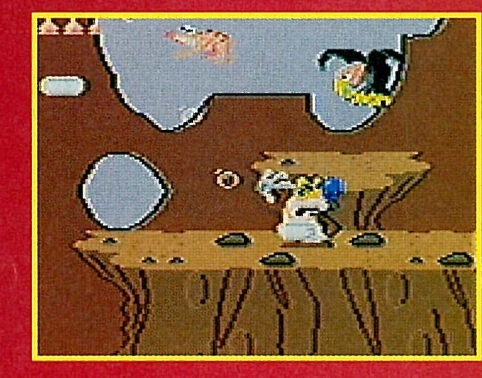
Muchos de vosotros ya los conoceréis por su anterior aparición en la 16 bits mientras buscaban las piezas del último invento de Ren, el mutant-o-matic. Si es así, no os sorprenderéis mucho si os contamos que están otra vez metidos en un lio. La historia comenzó el dia que un amigo de ambos, el Yak afeitado (especie de vaca de pelo largo que habita las montañas asiáticas), se dejó olvidadas sus herraduras en el salón de la casa de Ren. A pesar de los intentos de Stimpy por quedarse con ellas, al final se impuso el sentido común del nervioso perro: irían a buscar al Yak para devolverle sus "zapatos".

La cosa parecía fácil, pero había un pequeño detalle que nuestros amigos olvidaban con las prisas: no tenían ni idea de dónde estaba en esos momentos la vaca peluda. Daba igual. Tan resueltos estaban, que decidieron revisar todos los lugares que pudieran hasta encontrarle. Y ahora, por supuesto, necesitan de vuestra ayuda para terminar con éxito su búsqueda.

Manejando a Ren o a Stimpy, deberéis de atravesar extensas fases repletas de peligrosas plataformas, cambiando de protagonista para elegir el que mejor se adapte a la fase que estéis recorriendo. Ren, el chihuaua, es el mejor saltador de los dos, pero Stimpy es un "hacha" rompiendo puentes, lo que os resultará indispensable para seguir adelante en vuestra aventura. La decisión es solo vuestra.

En cuanto a su defensa, ambos cuentan con buenas habilidades lanzadoras de objetos, que pueden ser mejoradas si se recogen nuevas armas como jabón para lanzar pompas, botes de insecticida o tostadas planeadoras.

Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Cont.: Passwords • Fases: 5



Tampoco podían faltar los items para aumentar la barra de energía ni los que conceden la deseada inmortalidad (aunque sea temporal, claro).

Y, por supuesto, otros que no faltan a la cita en este cartucho son los enemigos. Muchos, variados y bastante enfadados: pájaros, ardillas, ranas, erizos, serpientes, etc... están esperando pacientemente a que Ren & Stimpy fallen en alguno de sus saltos y caigan cerca de sus dominios.

Pero si sois lo bastante hábiles como para evitarlos (cosa que no nos extrañaría dado que la dificultad está muy bien ajustada) , llegaréis ante otro personaje imprescindible: El jefe de fin de fase. Aquí veréis lo mal que os lo pueden hacer pasar los perros salvajes, las sanguijuelas o los leñadores. Pero no os desaniméis, porque después de superar a alguno de ellos, se os dará un password para libraros de la molestia de repetir todo el recorrido cuando dejéis la partida. Si es que podéis, claro, porque estos dos simpáticos personajes os harán que os resulte casi imposible separaros de vuestra Game Gear.

Si estás abonado a Canal +, no hará falta que te presentemos a estos alocados personajes que, sin duda, cosecharán idéntico éxito en tu Game Gear.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Los protagonistas están perfectamente recreados y los escenarios parececen sacados de los dibujos animados. Bastante conseguidos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Ren & Stimpy se mueven y saltan con una suavidad digna de elogio. Casi cualquier acrobacia será un juego de niños para ellos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Música desenfadada para acompañar la trepidante acción de estos dos curiosos personajillos. Muy apropiada.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Plataformas de las buenas en unos escenarios coloristas llenos de toques de buen humor. Realmente irresistible.

Estos dos personajes rompen con todo lo conocido. Desde luego, son unos dibujos animados extrañísimos.

Prepárate a pasar un rato realmente divertido con las locuras de esta increíble pareja. ¡Te alucinarán!

OPINION

Las series de dibujos nos traen una vez más un par de simpáticos personajes que se convierten en la excusa perfecta para desarrollar una muy buena aventura de plataformas sin fin. Derrochando simpatía por cada byte, este cartucho combina la acción más desenfrenada con unos gráficos resultones y con logradas melodías. Si bien técnicamente no ofrece nada nuevo, lo que presenta lo hace a un nivel muy alto. Plataformas, plataformas y plataformas en una rápida sucesión es lo que os espera en este cartucho indispensable para los aficionados. El resultado final no decepcionará a nadie.

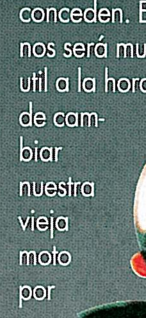
TOTAL 85

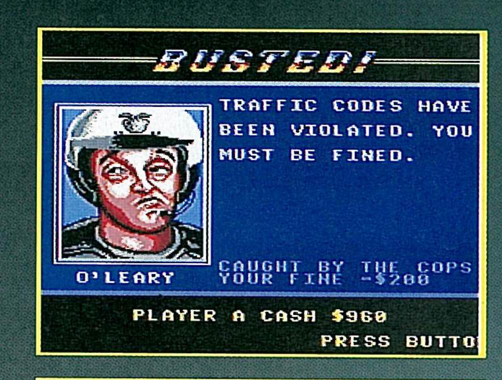
Plataformas de la mejor calidad para los amantes del género. Simpatía y diversión adornan el conjunto de un cartucho altamente recomendable.

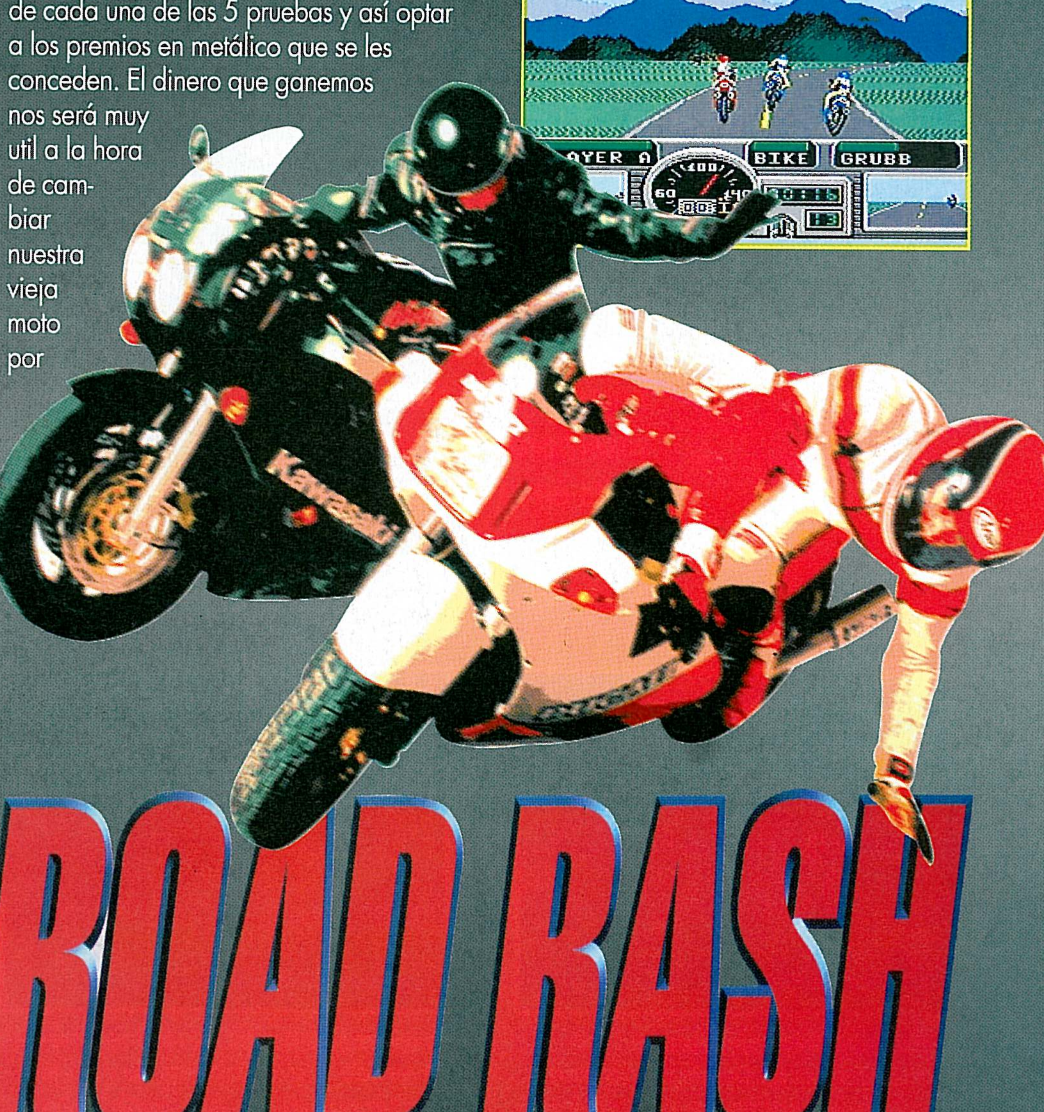
ROAD RASH

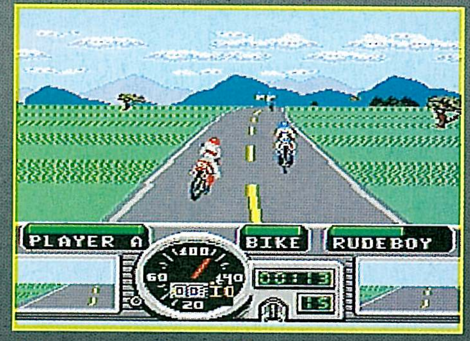
Fuera del mundo del profesionalismo, existen muchos aficionados a las motos, que por falta de oportunidades o de dinero (o de ambas cosas) tienen que buscar lejos de los circuitos todas las sensaciones que necesitan para vivir. Una forma de conseguirlas, es ahorrar durante mucho tiempo para poder pagarse unas vueltecitas en el circuito más cercano y otra mucho más barata (incluso lucrativa), consiste en participar en alguna de las múltiples carreras ilegales que se celebran en los EEUU. El reglamento de estas competiciones es de lo más simple: gana el primero que cruza la línea de llegada sin importar lo que haya hecho para conseguirlo. Y este es precisamente el argumento que U.S. Gold utilizó hace ya unos cuantos años para realizar una maravilla de recreativa llamada Road Rash y que en esta ocasión versiona Probe software para la Master System. El sistema de juego se basa en una serie de carreras por las autopistas americanas en las que asumiremos el papel de uno de los participantes. Nuestra vista será desde atrás y un poco por encima del piloto y tendremos a nuestra disposición el velocímetro, los retrovisores, un indicador del daño de la moto y otros dos marcadores de estado de nuestro conductor y del motorista más cercano.

El objetivo final del juego es conseguir estar entre los seis primeros clasificados de cada una de las 5 pruebas y así optar a los premios en metálico que se les conceden. El dinero que ganemos nos será muy util a la hora de cambiar nuestra vieja moto por

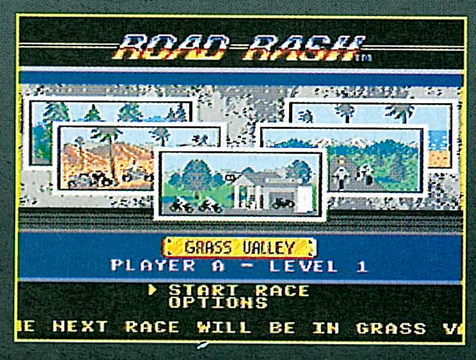


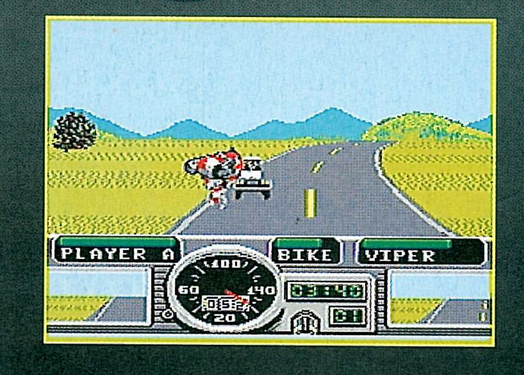






Cinco autopistas diferentes os servirán de banco de pruebas para las motos más potentes.





Probe • Arcade • Megas: 4 • Jugad.: 1 ó 2 • Niv. dificultad: 1 • Contin.: Passwords • Fases: 5 Circuitos

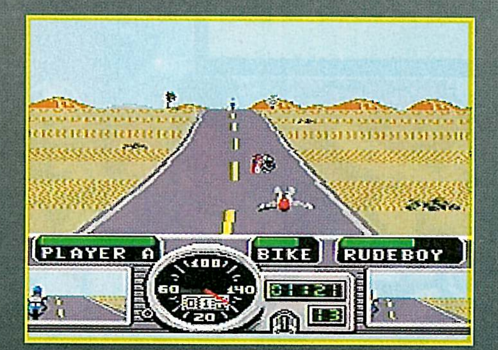
UNA ESCUDERÍA PARA GANAR

A medida que vuestra bolsa de dinero vaya creciendo, vuestras posibilidades de comprar una moto mejor irán aumentando. Pero para ganar dinero hay que ganar carreras...

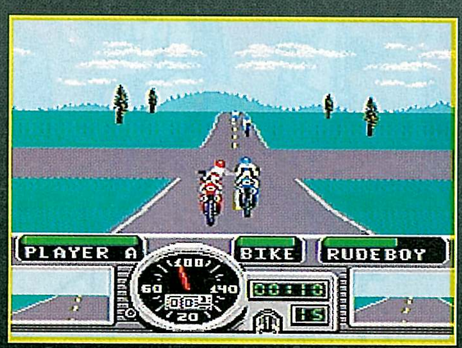
Ir como un loco por la carretera puede ser peligroso. Sobre todo si os pilla la policía.

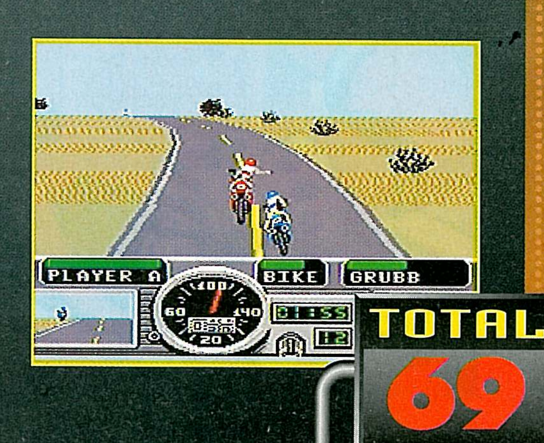
una más moderna y con un motor más potente. La oferta del mercado se limita a seis modelos de calidad contrastada y con un precio bastante asequible.. Los únicos incovenientes serán los coches que circulen por la autopista, la policía y el resto de pilotos, pero un empujón a tiempo o una hábil maniobra acabarán con los problemas. En cuanto a las fuerzas del orden ... mejor que las evitéis si no queréis que os metan una multa que recorte vuestro marcador de dinero.

Y si al final no podéis esquivar un golpe y salís despedidos fuera de la moto os recomendamos que regreséis rápidamente a vuestra montura y luchéis por recuperar ese puesto que tanto esfuerzo os había costado conseguir. Recordad que es necesario esforzarse para conseguir un puesto en la historia de la moto.



Este es el final que os espera si no tomáis bien una curva u os encontráis un coche de frente.





Gráficos (escala 1–10)

Simples y sin demasiado colorido. El sprite protagonista queda reducido a una mínima expresión además de parpadear en exceso.

Movimiento (escala 1–10)

Totalmente variable. Suave en ocasiones, brusco en otras. En conjunto es bastante "normalito".

Sonido (escala 1–10)

Aunque el número de melodías que podemos escuchar mientras conducimos es alto, no están a un buen nivel.

Jugabilidad (escala 1–10)

En conjunto, es bastante monótono, debido a lo repetitivo del desarrollo y a la falta de obstáculos y algún que otro enemigo más.

OPINION

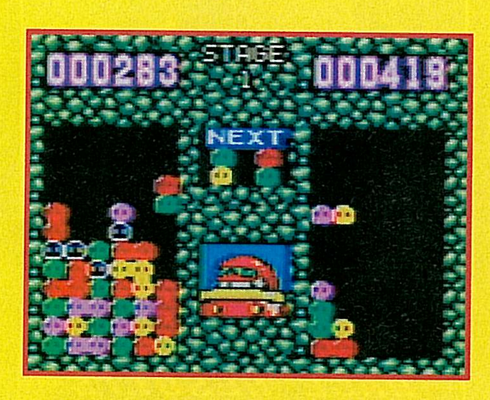
A pesar del calor que despiden los motores de las potentes motos incluídas en este cartucho, esta versión del famoso juego creado hace ya unos añitos por U.S. GOLD para las recreativas nos ha dejado fríos. Ni siquiera la opción de dos jugadores ha servido para hacernos cambiar de idea, al no poder jugar simultáneamente. Gráficamente tiene demasiados defectos como para resaltar este aspecto; en cuanto al juego en sí, debemos reconocer que mantiene un buen nivel de adicción, pero echamos de menos más obstáculos y enemigos que poder echar de la carretera. Sin embargo, mantiene algo del espíritu original de la recreativa.

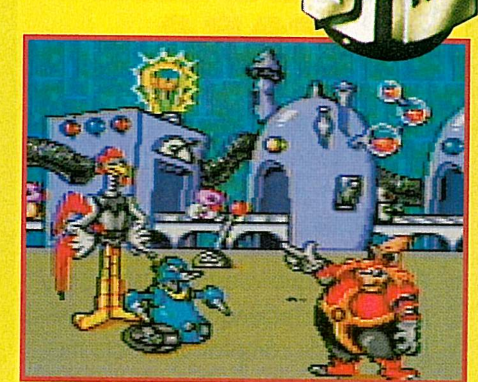
TOTAL 69

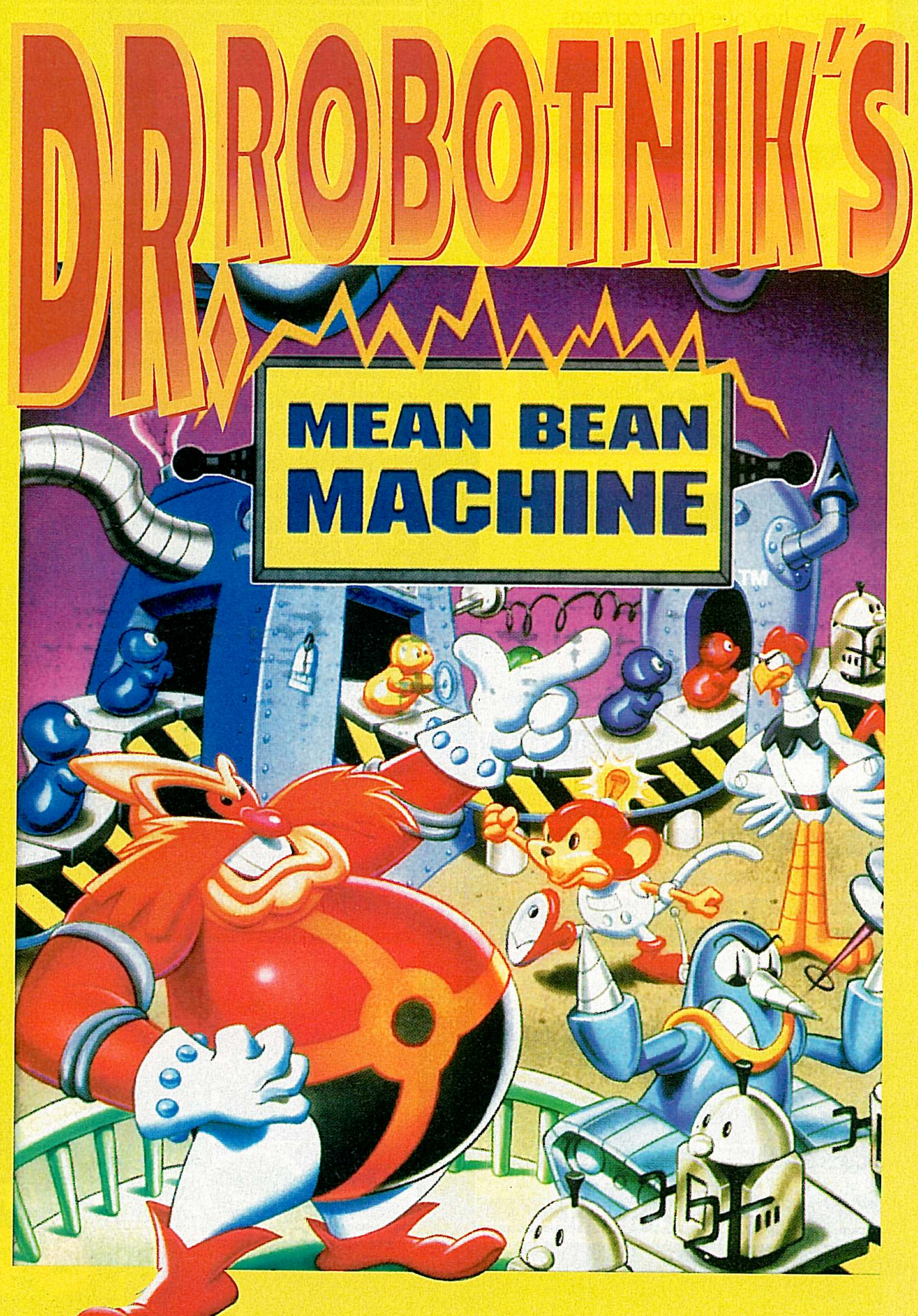
Tímido intento de adaptar una de las mejores recreativas que existían sobre carreras de motos.

A la rica alubia volante

Que el Dr. Robotnik es un tipo muy poco recomendable es algo que no vamos a descubrir ahora. Pero lo que a casi nadie se le podía ocurrir es que el malvado doctor fuese capaz de atacar a la pacífica población de Beanville. A fin de cuentas, sus habitantes son simples alubias de caracter más bien tímido y sin ninguna habilidad especial (bueno, exceptuando el hecho de que son de variados colores, que esto tiene su mérito) . Quizá haya sido por ello precisamente por lo que al final el malvado Robotnik se ha decidido a crear su más mortífera arma: "La máquina cocedora de judias" con la que espera exterminar a toda la población. Pero, aquí estamos nosotros para evitar este trágico final y salvar la vida de las pobres judias.
Para ello contamos con una pantalla partida del mismo estilo que la aparecida en el Tetris o el Columns y con una enorme cantidad de parejas de alubias que caen desde la parte superior. La forma de derrotarlos será utilizando sus mismas armas. Si ellos reunen cuatro o más alubias del mismo color, éstas serán directamente transportadas a la máquina cocedora, pero si somos nosotros los que lo conseguimos, lograremos salvarlas al instante. Sencillo ¿verdad?. Pues de eso nada, la cosa es más complicada de lo que parece, porque al desaparecer los grupos de judías, las que estén encima caerán y se puede dar la circunstancia de que se forme una nueva especie de habichuela que le caerá a nuestro contrincante: Las judias refugiadas.

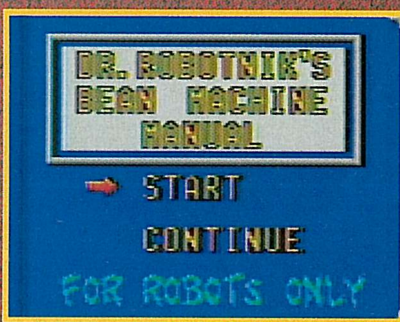


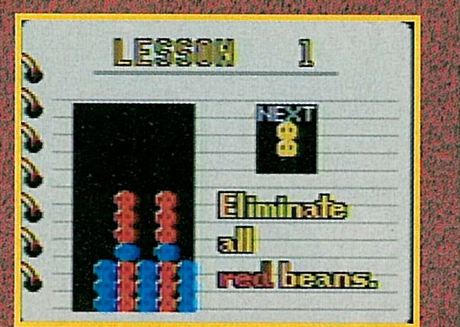




Sega • Puzzle • Megas: 2 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles dificultad: 1 • Cont.: Password • Fases: 13

EL MODO PUZZLE: MÁS DIVERTIDO TODAVÍA



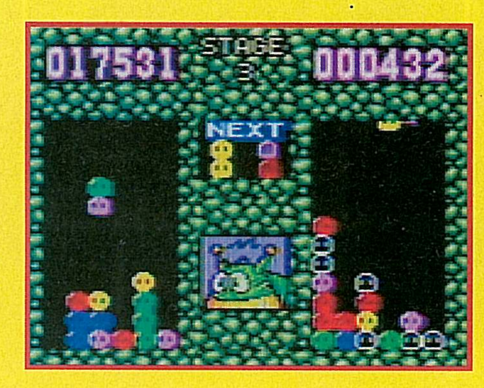


Eliminar todas las alubias de color rojo, librarse de tres filas completas, quedarse con la pantalla limpia del todo y muchos imposibles retos más os esperan en este apasionante modo de juego. Un detalle muy de agradecer.

El modo exercise es un buen lugar para comenzar a "colocar judias". Aunque es sólo para novatos.

La elección del nivel de la dificultad del juego nos asegurará muchas horas de diversión.

Esta traviesa variante tiene la peculiaridad de ser totalmente transparente, no se pueden agrupar con nadie y sólo se eliminan cuando se encuentran cerca del radio de acción de un cuarteto que esté desapareciendo.
Como habréis observado, el truco consiste en hacer muchas "reacciones en cadena" para llenar la "mazmorra" de nuestro oponente de inútiles judías transparentes. Llenando su pantalla habremos ganado y pasaremos a enfrentarnos a otro robot guardian. Así hasta que nos tengamos que ver las caras directamente con Robotnik en un último y dramático combate. Pero estad tranquilos, porque nos podremos tomar un respiro y regresar a la partida más tarde continuando en el mismo lugar donde lo dejamos gracias al oportuno password.
Hasta aquí todo indica que este juego promete muchas horas de diversión, pero, ¿y si hubiera más?. Pués ciertamente lo hay. Existe una opción para jugar contra otra persona mediante el Gear-to-Gear; hay un modo "exercise" para practicar y un modo "puzzle" para resolver retos. ¿Se puede pedir más?



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráficos										

Creemos que un juego de este tipo tiene otros alicientes mejores que los gráficos para triunfar. Aún así, son simpáticos y no están mal.

Movimiento

Nos negamos a calificar de movimiento la simple caida de judías. No hay puntuaciones.

Sonido

Buen acompañamiento musical para una acción desenfrenada. Los efectos son escasos pero bien realizados.

Jugabilidad

Resumible en tres palabras: Divertido, divertido y divertido. No encontrarás nada más... ¡divertido! en tu tienda.

OPINION

La más pequeña de Sega no podía quedarse sin el alegrón que supone para sus circuitos este Dr. Robotnik Mean Bean Machine. Tras su paso por la Mega Drive y la Master, era inevitable que al final llegase hasta la portátil. Y lo ha hecho dejándose de complejos y compitiendo de tú a tú con sus hermanas mayores. Gráficamente puede plantarle cara a la Mega Drive, mientras que en opciones llega incluso a superarla al incluir el modo puzzle -presente también en la versión de Master-. Y, desde el punto de vista de la adicción, ¿qué vamos a decir? ... ¡Que como te lo compres estás completamente perdido!

TOTAL 88

Tan divertido como las versiones de Mega Drive o Master System pero además te lo puedes llevar donde quieras. Genial.

BLADES OF VENGEANCE

Según cuenta la leyenda, hace mucho, mucho tiempo, existió un reino en el que todos los seres vivían en paz. Atrás habían quedado largos años de luchas entre los humanos de las praderas y los enanos de las montañas. Aunque ya casi nadie recordaba los motivos, estas guerras habían costado demasiadas vidas, por lo que el Gran Maestro se decidió a intervenir. Reunió a los representantes de las dos partes y les mostró cómo sería el futuro si continuaban con sus luchas. De lo que allí vieron nadie sabe nada, tan sólo podemos especular, pero suponemos que el Gran Maestro debió de atormentar a los contendientes con una sesión de programas escogidos de Telecinco, sabiamente aderezados con algún pase de corbatas "Cocó Carrascal". Ante aquel desolador panorama, la paz no tardó en llegar. Los humanos dejaron de humillar a los enanos en partidos de baloncesto, mientras que los enanos nunca volvieron a retar a los hombres en sus concursos de fuerza.

Valerse de la ayuda de un compañero será la mejor garantía que tengas para derrotar al mal.

Esta idílica situación se mantuvo durante muchos siglos, hasta que la malvada Mannax, Dama de la Oscuridad, se cansó de ver tal derroche de pacifismo e invadió el reino.

Ahora que la situación parece poco alentadora el Gran Maestro debe volver a actuar. Las fuerzas del Bien ya han sido derrotadas y sólo quedan tres aventureros capaces de destruir el Mal: Una Cazadora, un Bárbaro y un Mago. Cada uno de ellos es un especialista en el manejo de las armas o la magia. Así, la cazadora es diestra tanto con la espada como con la ballesta. El Bárbaro es un experto en el uso del hacha de combate y la maza, y el mago domina las más antiguas artes arcanas. Su misión será lle-

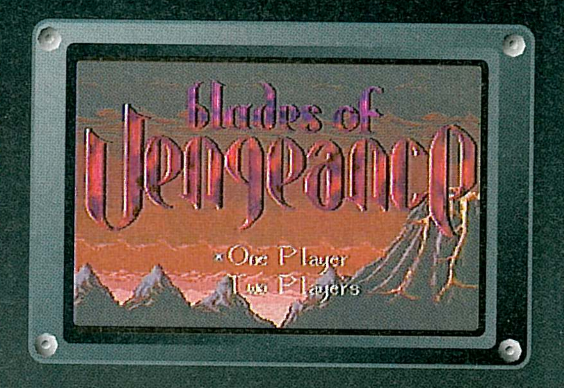
Electronic Arts • Plataforma • Megas:8 • Jug.:1 ó 2 • Niv. dif.: 1 • Continuac.: Acumulables • Fases:8

PRIMER CONTACTO

Como en toda aventura de espada y brujería que se precie, en este «Blades of Vengeance» no sólo la lucha, sino también la recogida de tesoros está a la orden del día. Hay cofres escondidos en todo el mapeado llenos de plata, pócimas y amuletos esperando a que los recojas.

gar hasta la guarida de la Dama de la Oscuridad y acabar con ella. Claro que esto no será fácil, pero para ayudarles, contarán con los inestimables consejos del Gran Maestro, que les guiará por el buen camino. Y si esto no funciona, siempre queda el viejo recurso de recoger hechizos y artículos de primera necesidad por el camino. Si nuestros héroes quieren sobrevivir, pueden aumentar su inventario adquiriendo armaduras, pócimas curativas o brebajes de invisibilidad en las tiendas que hallarán al final de la jornada.

Nada más resta por decir. Cada momento que pasa, aumenta el poder de la Dama de la Oscuridad, y pronto será tan poderosa que nada podrá acabar con ella. Partid ya sin más demora y que los dioses guíen vuestros pasos. Suerte (que vais a necesitarla).



Gráficos (1–10)

Al 50 % de las posibilidades de una Mega Drive. El paisaje se reduce a dos o tres escenarios que van cambiando.

Movimiento (1–10)

Los protagonistas se mueven sin garbo, respondiendo con desgana. El scroll está mejor conseguido, pero tampoco es una maravilla.

Sonido (1–10)

La música se limita a una serie de repetitivos ruidos. Los efectos no pasan de los disparos, golpes y explosiones de siempre.

Jugabilidad (1–10)

La opción de dos jugadores simultáneos hace subir la nota, aunque resulta algo dificilillo. Simplemente entretenido.

OPINION

En esta ocasión, Electronic Arts nos ha dejado un poco fríos con su «Blades of Vengeance». Quizá hayan pecado de ambiciosos al intentar unir en un sólo cartucho características propias de juegos tan famosos como «Golden Axe» y «Gods», pero el caso es que al resultado final le podríamos aplicar aquello de "el que mucho abarca..."

En fin, posiblemente agradará a los fans de los arcades plataformeros, siempre y cuando éstos no sean demasiado exigentes en lo que a gráficos se refiere y no les asusten los retos... ¿imposibles?

TOTAL 65

Un cartucho ambicioso que ha resultado difícil de jugar y poco atractivo para la visual.

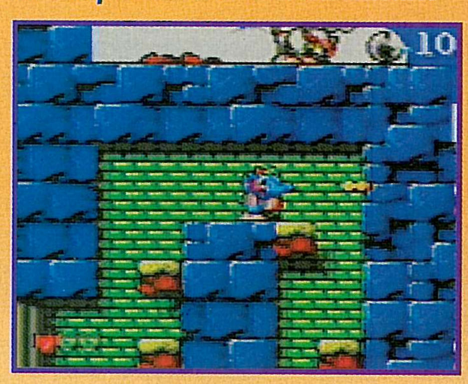
Un duro regreso a Africa

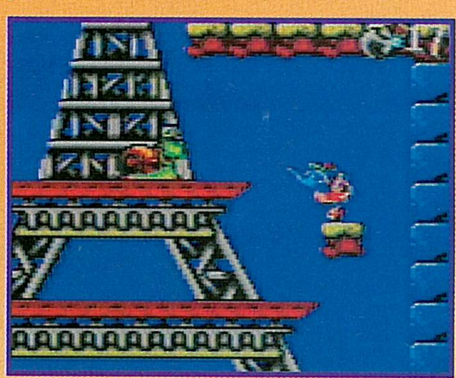
CJ Elephant Fugitive

Era una fría noche de Febrero. La ciudad apenas emitía más ruido que el lento pasar de las horas en el Big Ben. En Londres todo era calma. En la zona sur de la ciudad, dos verjas de acero separaban del tranquilo mundo exterior a los animales del zoológico. Tras estas puertas, gran número de animales dormitaban ajenos a lo que ocurría en la jaula de los elefantes. El joven Columbus Jumbo -C.J. para los amigos-, lloraba tristemente sobre el hombro de Ulises, un veterano habitante del Zoo que pronto cumpliría los 97 años. El motivo de aquella llorera no era otro que los enormes deseos de C.J. de volver a Africa, su tierra natal, para ver a sus padres. Tan sólo había transcurrido una semana desde que Columbus fue capturado, por lo que no podía dejar de pensar en su casa y en su familia. Era tal su desesperación, que no tardó en idear un plan para fugarse. Aquella misma noche y con la cooperación de Ulises, nuestro amigo cruzó los límites del Zoo para iniciar el largo viaje que le llevaría, a través de seis grandes ciudades, de vuelta a Africa. Ni la enorme cantidad de plataformas, trampas y obstáculos, ni la presencia de cazadores de fugitivos, le harían cambiar de idea. Estaba dispuesto a regresar costase lo que costase.

Pero, por si acaso, el pequeño elefante ya se había hecho con una buena provisión de cacahuetes para poder dispararlos con su trompa cuando la cosa se complicase mucho. Además confiaba en

Lo que aquí véis es un juego de concepción sencilla, si bien su desarrollo se complica a veces excesivamente.

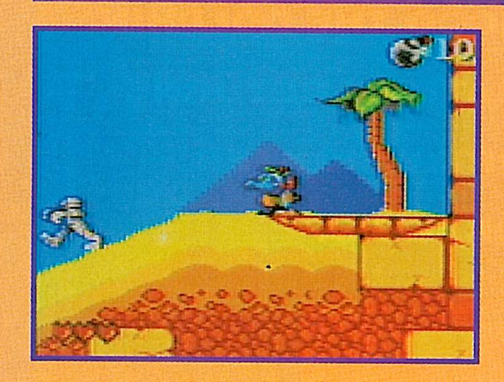




Codemasters • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • N.dificultad: 1 • Contin.: 0 • Fases: 6

ENEMIGOS FINALES

Parece que todo el mundo está en contra del elefante CJ. Guardianes del Zoo, caza-fujitivos o el mismísimo Quasimodo harán todo lo posible para devolverle a su jaula.



Este simpático y tierno elefante protagoniza un juego de plataformas "correcto", que pósiblemente no desatará excesivas pasiones.

recojer por el camino frutas con las que alimentarse y bombas que le facilitasen el viaje de vuelta.
La aventura comenzó en el mismo Londres que le había visto llegar hacía solo 7 dias. Su misión aquí, sería evitar a los hombres de negocios lanzadores de carteras y a los guardianes del Zoo, hasta que llegase a las alcantarillas que le llevarían a su próxima etapa: Paris.
En esta ciudad nuestro amigo tendría que librarse del ataque de los gendarmes y de los perros, pero estaría muy cerca de su tercera etapa, los Alpes Suizos. Si conseguía pasar esta fase, aún le quedaría cruzar Roma -evitando el ataque de rabiosos pizzeros- y El Cairo, donde un ejército de momias le pondrían las cosas muy difíciles antes de poder llegar a Africa y reencontrarse definitivamente con su familia. Un viaje como este seguro que desanimaba al más pintado, pero C.J. era un elefante decidido y confiaba en que las nueve oportunidades que Codemasters le ofrecía en este cartucho le iban a bastar.

No seremos nosotros quienes digamos que no. Tan noble causa merece ésto y mucho más.

READY TO PLAY? PLAYER 1
ELEPHANT FUGITIVE!
TRUNK-2-TRUNK
A BIG RED GIG!
PUSH START!

Gráficos (1–10)

Seis fases con decorados variados y bien realizados dentro de la simpleza general del juego. C.J. resulta algo pequeño.

Movimiento (1–10)

Nos ha salido un poco lento este C.J. Elephant. Por otro lado, es tremendamente controlable en los saltos y "vuelos".

Sonido (1–10)

Símplemente correcto. A pesar de la diversidad de melodías, al final resultan algo repetitivas.

Jugabilidad (1–10)

El facil manejo de C.J. se ve compensado por una dificultad algo elevada en algunas fases lo que hace descender un poco la adicción.

OPINION

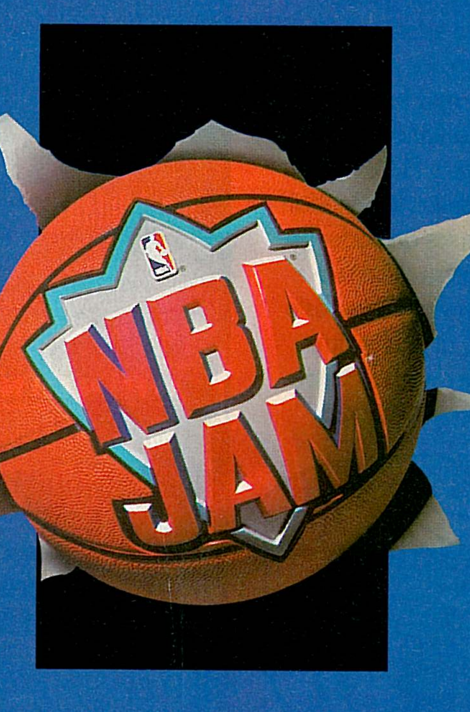
Sin duda, Codemasters ha intentado con este cartucho retomar el clásico juego de plataformas y dotarle de un simpático y original protagonista. El resultado final no podemos decir que haya salido redondo, pero no deja de ser un entretenido juego que gustará a los incondicionales del género.
Entre sus virtudes, hay que destacar el desenfadado argumento, el facil manejo del protagonista o el amplio mapeado. Por otra parte, quizás peque de una excesiva dificultad, que se ve agravada por la falta de continuaciones. Recomendado a amantes del salto.

TOTAL 77

Clásico juego de plataformas donde lo más destacable es la simpatía del planteamiento y su sencilla jugabilidad.

Lo más Sega

Esta es, sin duda, la temporada estrella del baloncesto. Ninguna compañía de renombre ha querido perderse la oportunidad de lanzar -y nunca mejor dicho-, su simualdor correspondiente. Por eso, las listas de éxitos -en concreto la de Mega Drive-, se han visto este mes literalmente invadidas por estrellas y licencias de la NBA.
La elección se os ha puesto bastante complicada, puesto que hay simuladores para todos los gustos. Lo que sí os podemos decir es que, elijáis el juego que elijáis, no os vais a equivocar pues, -por una vez y sin que sirva de precedente-, todos los títulos han alcanzado un nivel de calidad más que aceptable. Por lo demás...poca cosa, excepción hecha de Aladino para Master y Game Gear.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

- **r** Repite posición.
- **n** Nueva entrada

Mega CD

1	r	JURASSIC PARK
2	3	THUNDERHAWK
3	4	GROUND ZERO TEXAS
4	2	SONIC CD
5	r	SILPHEED
6	11	DUNE
7	r	ECCO THE DOLPHIN
8	r	BATMAN RETURNS
9	6	PRIZE FIGHTER
10	r	DRACULA

Thunderhawk sigue arrollando en Mega CD. Un gran simulador para un gran soporte.

Silpheed es un matamarcianos de lujo que ha calado hondo en los usuarios de Mega CD.

Batman no se apea de la lista por muchas novedades que lleguen. Por algo será.

Mega Drive

1	r	SONIC 3
2	r	ETERNAL CHAMPIONS
3	6	NBA JAM
4	r	EA SOCCER
5	3	ALADINO
6	5	STREET FIGHTER II
7	n	NBA SHOWDOWN
8	7	TOE JAM & EARL 2
9	r	CASTLEVANIA IV
10	n	PINK PANTHER
11	r	DUNE II
12	8	JURASSIC PARK
13	n	JAMMIT
14	12	G. HEAVYWEIGHTS
15	14	SENSIBLE SOCCER
16	r	DR. ROBOTNIK'S
17	15	ROBOCOP VS TERMINATOR
18	n	HYPERDUNK
19	10	MORTAL KOMBAT
20	17	FLASHBACK

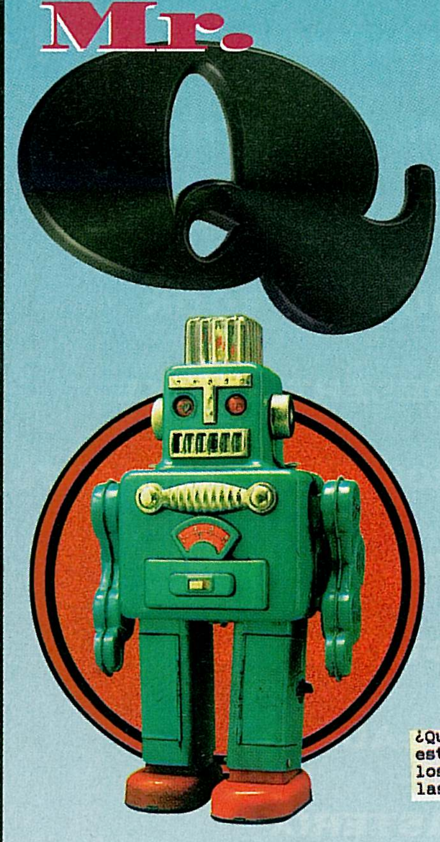
La calidad de Jammit le ha empujado hasta el puesto 13 de la lista. Sin duda en poco tiempo llegará más alto.

Master System

1	2	MORTAL KOMBAT
2	3	MICROMACHINES
3	1	SONIC CHAOS
4	8	JUNGLE BOOK
5	r	DESERT STRIKE
6	4	ROBOCOP. VS TERMINATOR
7	6	DR. ROBOTNIK
8	7	STAR WARS
9	n	ALADINO
10	9	ASTERIX

Game Gear

1	n	MICROMACHINES
2	1	MORTAL KOMBAT
3	2	LAND OF ILLUSION
4	n	ALADINO
5	3	DESERT SRTIKE
6	5	JUNGLE BOOK
7	n	DR. ROBOTNIK'S
8	4	STAR WARS
9	6	COOL SPOT
10	n	REN & STIMPY



Ya sabéis que Mr. Q está aquí para responder vuestras preguntas. Como a todo buen sabio, le gusta que le pongan en situaciones comprometidas, tomad nota de este comentario anterior y afinad vuestro intelecto, exprimid vuestras neuronas y adelante, enviad esa pregunta tan difícil, seguro que Mr. Q conoce su respuesta.

Matamarcianos para Mega Drive

HE ELEGIDO VUESTRA REVISTA PORQUE CREO QUE ES LA MAS COMPLETA Y COMPENSADA EN CUANTO A CONTENIDOS SE REFIERE. ADEMAS DE LA SERIEDAD (SIN PASARSE) Y PROFESIONALIDAD QUE TRANSMITIS.

P. *¿Podrías recomendarme algún matamarcianos para Mega Drive?*
R. En España, el Thunderforce IV.

P. *¿Tiene el Mega CD la misma definición musical que otro reproductor específico para CDs de audio?*
R. Prácticamente la misma que un Compact Disc de 16 bit, es decir, de un nivel alto.

Alberto Sanchez-Guzmán López. MADRID.

La opción CD+G para Mega CD

¿Que tal esta la nueva inteligencia de TODO SEGA? Espero que estes entretenido contestando a las cartas que te escribimos los adictos al video-juego.Hay van unas preguntillas para que las conteste tu super cerebro:

P. *¿Los programadores pueden utilizar la opción CD+G del Mega CD en sus juegos?*
R. La opción CD+G no tiene nada que ver con la reproducción de los juegos. Son dos posibilidades totalmente distintas.

P. *¿la opción CD+G puede mostrar imágenes en movimiento y fotografías al estilo Kodak Photo CD?*
R. No, tan solo muestra imágenes estáticas, grabadas anteriormente por los programadores.

P. *¿Van a traducir al español Night Trap y Thunderhaewk?*
R. Thunderhawk ya está traducido, y Night Trap es probable que entre en el grupo de juegos que saldrán doblados al español en Septiembre.

P. *¿Qué cerebro tienes tú, un 486 o algo similar?*
R. El 486 se queda a la altura del betún.

Aquilino G. Garcia Merino. LEON.

Novedades para Mega CD

Hola Mr Q, espero que tus circuitos no te fallen, y me puedas aclarar unas cuantas dudas que tengo:

P. *¿Habrá versión de Sonic 3 para Mega CD?*
R. Es francamente difícil, sobre todo teniendo en cuenta que no hace mucho que apareció el Sonic CD.

P. *¿Para cuándo se espera la llegada de Mortal Kombat para Mega CD? ¿incluirá alguna novedad con respecto a otras versiones?.*
R. El juego está acabado, y en teoría tenía que haber salido a principios de Marzo, pero por razones "ocultas" todavía no está a la venta. Se espera que contenga algunas sorpresas.

P. *¿Me podrías deleitar con alguna sorpresa que se espere para Mega CD?*
Toma nota: Another World, Mega Race, Link, etc.

Jose Miguel Martin Galisteo. Aranjuez. (MADRID).

La Carta Del Mes

Que es aquello que hay allí,
que está en esa colina,
no parece una perdiz...,
ni tampoco una gallina.

Es muy rápido y veloz,
y no tiene cuatro patas,
no es un velocirraptor,
ni una garrapata.

Tampoco es un halcon
ni tiene una pluma
pero no es un gorrión
detrás de una aceituna.

Va campo a través,
con unas buenas playeras,
que siempre cada mes,
las tiene otra vez nuevas.

Va corriendo al kiosko,
va quemando carretera,
lleva todos sus ahorros,
para comprar su TODOSEGA.

Gracias por tus rimas, amigo Fly. Con respecto a tus preguntas te diré que el Jurassic Park de Master System no está a la altura de lo esperado. Por otro lado, desgraciadamente no va a haber ninguna otra versión de Sonic 3 que no sea la de Mega Drive, es decir, ni versión Master, ni versión Game Gear, aunque yo no lo descartaría definitivamente. De los juegos que me enumeras en tu lista escogería los siguientes: Sonic Chaos, Mortal Kombat, Robocop VS Ter., Aladdin y Streets of Rage II. Un saludo.

El futuro de Master System

Te quiero saludar desde un pueblo de Toledo llamado Torrijos.
Ya que eres tan bueno respondiendo preguntas, respondeme a esto:

P. *¿Por qué no comercializan las mismas versiones de un juego para todas las consolas Sega?*
R. Porque las compañías a veces sólo se interesan por un determinado formato, y tan solo lanzan sus juegos para esa consola en cuestión.

P. *¿Qué futuro tiene la Master System?*
R. El que le quieran dar las compañías que lanzan juegos para ella, aunque Sega tambien tiene mucho que decir en este tema.

P. *¿Por qué sacan tan pocos juegos para Master System?*
R. Algunas consolas de 8 bit están sufriendo una sequía de juegos por evidentes razones comerciales: es más rentable sacar juegos para Mega Drive.

Carolina Patiño Barbona.Torrijos (TOLEDO).

Dudas sobre la Game Gear

Somos un club de videojuegos.bastante sencillo pero realmente efectivos con nuestro tema;las consolas SEGA. Por cierto, gracias en nombre de todos los miembros ya que nos formamos gracias a la sección "SEGUNDAMANO" de TodoSega.

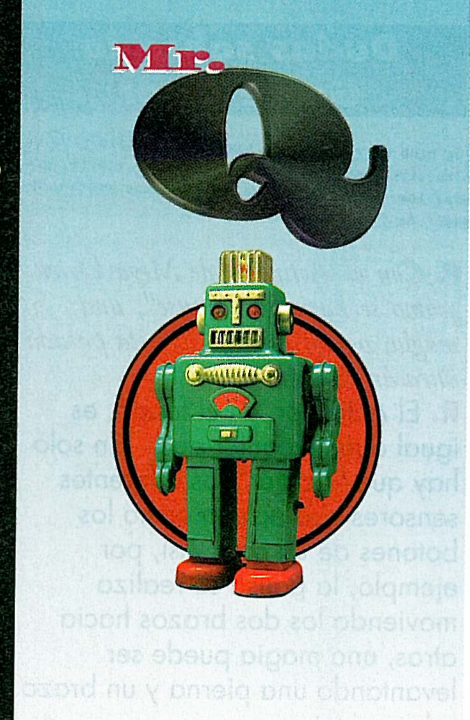
P. *Con el Activator de Mega Drive ¿cómo se haría un "pause", una magia, o una proeza como la patada huracán de Ken?*
R. El Activator, en el fondo, es igual que cualquier pad. Tan solo hay que "activar" los diferentes sensores que actuan como los botones de un pad. Así, por ejemplo, la pausa se realiza moviendo los dos brazos hacia atras, una magia puede ser levantando una pierna y un brazo a la vez, etc.

P. *Si el Mega CD pusiera gráficos poligonales ¿podría hacer la rutina del doblado de colorido?*
R. De momento está por ver, ya que la técnica utilizada es distinta a la que se realiza con los cartuchos para "doblar" el número de colores. Habrá que esperar a ver un juego de este tipo para calibrar las posibilidades cromáticas.

P. *Ante la dificultad que tienen para competir las 8 bit con las 16 y las 32 bit ¿Es posible que Sega lanze un potenciador técnico para la Game Gear, por ejemplo?*
R. Sin duda Sega esta más interesada en sus nuevos soportes que en "potenciar" por ejemplo, a la Game Gear. Por lo menos habrá que exigirles que sigan sacando buenos juegos para esta consola.

P. *Dime juegos para Game Gear que aprovechen las posibilidades de esta consola.*
R. Para mi gusto hay varios: Mortal Kombat, Desert Strike, Star Wars, Battletoads,etc.

Ivan Díez Montalvo.
MADRID.



La Saturn y el Chip SVP

-Hola Mr Q, como estas, soy un fanatico al SVP y la SATURN y quisiera hacerte estas preguntas.

P. *¿Sacarán algún programa de hacer gráficos en movimiento con el SVP?*
R. No creo que este chip esté orientado a esa función pero nunca se sabe.

P. *¿Sacaréis algún vídeo donde se explique algo del SVP?*
R. De momento no, pero os mantendremos totalmente informados por escrito.

P. *¿Qué es un procesador de vídeo?*
R. Es aquel que procesa únicamente la información de vídeo, es decir, toda la parte gráfica de un programa, y normalmente sirve de apoyo al procesador principal. La Saturn utilizará uno de 64 bits para este fin.

P. *¿Cuántos colores puede utilizar la Saturn en pantalla?*
R. No se sabe aun con exactitud, pero piensa que quizá alrededor de unos cuantos miles.

P. *¿Cuándo llegará a España la Saturn? ¿Y el aparato de realidad Virtual?*
R. La Saturn, no estará aquí antes del año 95, y el "aparato" de realidad virtual llegará más tarde.

Jesús Domenech Tostado.
Hospitalet de Llobregat.
(BARCELONA).

Unas cuantas cuestiones técnicas

Hola, soy uno de los que lee la mejor revista de todos los tiempos (¿hace falta que lo diga?) y creo que esta sección dará mucho que hablar.

P. *¿Qué es el scroll, los sprites y los pixels?*
R. Apunta: scroll: es la sensación de movimiento que proporcionan los diferentes decorados al desplazarse a una determinada velocidad. Pixels: son los diminutos "puntitos" de colores que colocados estratégicamente forman los gráficos. Sprite: son los objetos o formas en movimiento formadas por los pixels.

P. *¿Podría un cartucho de Master System tener algún tipo de chip (para aumentar memoria)?*
R. Claro que podría, pero no creo que ahora mismo Sega esté interesada en ello.

P. *¿Cuántos megas como máximo puede contener un cartucho de Master?*
R. 8.

P. *¿Sacarán para alguna consola Sega el Super SF II, Virtua Fighters y Mortal Kombat II?*
R. Sí, los tres para Mega Drive.

Rafael Sanchez Ortiz. SEVILLA.

Los cartuchos de Electronic Arts

¡Salud Mr Q! Te mando mis preguntas que seguro contestaras pues eres un tio genial y un gran experto en la materia. Bueno, menos peloteo y al grano:

P. *Esos cartuchos que son más altos y tienen un botón amarillo en la parte superior ¿Pueden dañar mi consola?*
R. No hay ningún problema con ese tipo de cartuchos. Pertenecen a la compañía EA y funcionan como cualquier otro tipo de juego.

P. *Conectando el Mega CD a un equipo de música, ¿Puedo grabar melodías de videojuegos en cinta? ¿Y CDs normales?*
R. Por supuesto, el Mega CD tiene las mismas posibilidades que cualquier Compact Disc dedicado exclusivamente al audio.

P. *Dime todo lo que sepas sobre Streets of Rage 3*
R. Aparte de lo que pudiste ver en el número pasado, te diré que está previsto que aparezca en Junio y que, en mi opinión, es uno de los mejores juegos que va a aparecer este año para Mega Drive.

Mario Iván Regueira Fernández.
Ferrol (LA CORUÑA).

Fútbol es Fútbol

Me alegro de que por fin pongais un consultorio en esta revista. Buena, me dejo de lion y vay directo al grano, con

P. *El Sensible Soccer, ¿es tan bueno? ¿cuántos equipos puede crear? ¿es mejor que el Super Kick Off?*
R. Si, es muy bueno, probablemente el mejor simulador de futbol junto con el EA Soccer. Puedes modificar todos los equipos que aparecen en el juego y es mejor que el Super Kick Off.

P. *¿Para cuándo saldrá el Champions World Class Soccer de Acclaim? ¿Qué sabes de él?*
R. Estás hablando del " Ryan Giggs" de Acclaim, hay muy pocas noticias de él.

P. *Me gustaría saber, ¿dónde puedo comprar el Japon League Pro Striker 93 y el Pro Moves Soccer?*
R. De momento sólo en tiendas de importación, pero no te aconsejo ninguno de los dos.

P. *¿Qué más juegos está previsto que salgan para el Mundial USA 94?*
R. Además de los mencionados, el World Cup 94 de US Gold para todos los formatos y el Sensible de Mega CD a corto plazo.

Ramón Lara. MADRID.

Nuevas versiones de Sonic

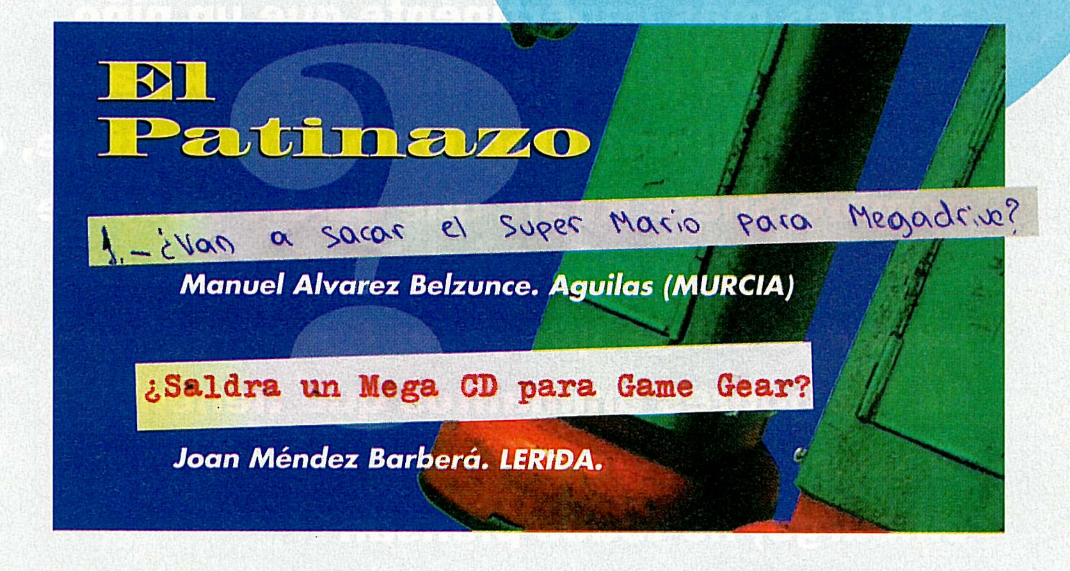
der Makina Andalus y Hasta luego MAKIFRAN
Terminator 2 UN SALUDO ER ESTEPONERO

P. *¿Qué sabes de Sonic 3, Sonic Plus y Sonic Special Edition?*
R. Sonic 3 es la tercera (y mejor) parte de Sonic para Mega Drive. En cuanto a las otras dos versiones son dos cartuchos que podrán superponerse sobre el cartucho de Sonic 3, de tal forma que se pueda aumentar el número de niveles y así, prácticamente se tengan tres juegos en uno.

P. *¿Cuándo llegarán las gafas de realidad virtual?*
R. Probablemente, mucho después que la Saturn.

P. *¿Me podrías decir el número premiado de la lotería de la semana que viene?*
R. Apunta. Multiplica tu edad por la división de tu coeficiente intelectual entre las horas que has asistido este año a clase y tendrás la solución correcta.

Manuel Sánchez Martín. Estepona (MALAGA)



Clasificación de juegos

P.D. - Mando un saludo a Miguel y a Pepe y que tengais suerte con la sección.

P. *¿Cuál de estos juegos me aconsejas: Eternal Champions, NHL Hockey 94, Aladdin, Sonic 3, Virtua Racing, NBA JAM y Lotus 2?*
R. Todos son los mejores en su género, salvo el NHL Hockey 94 y el Lotus 2.

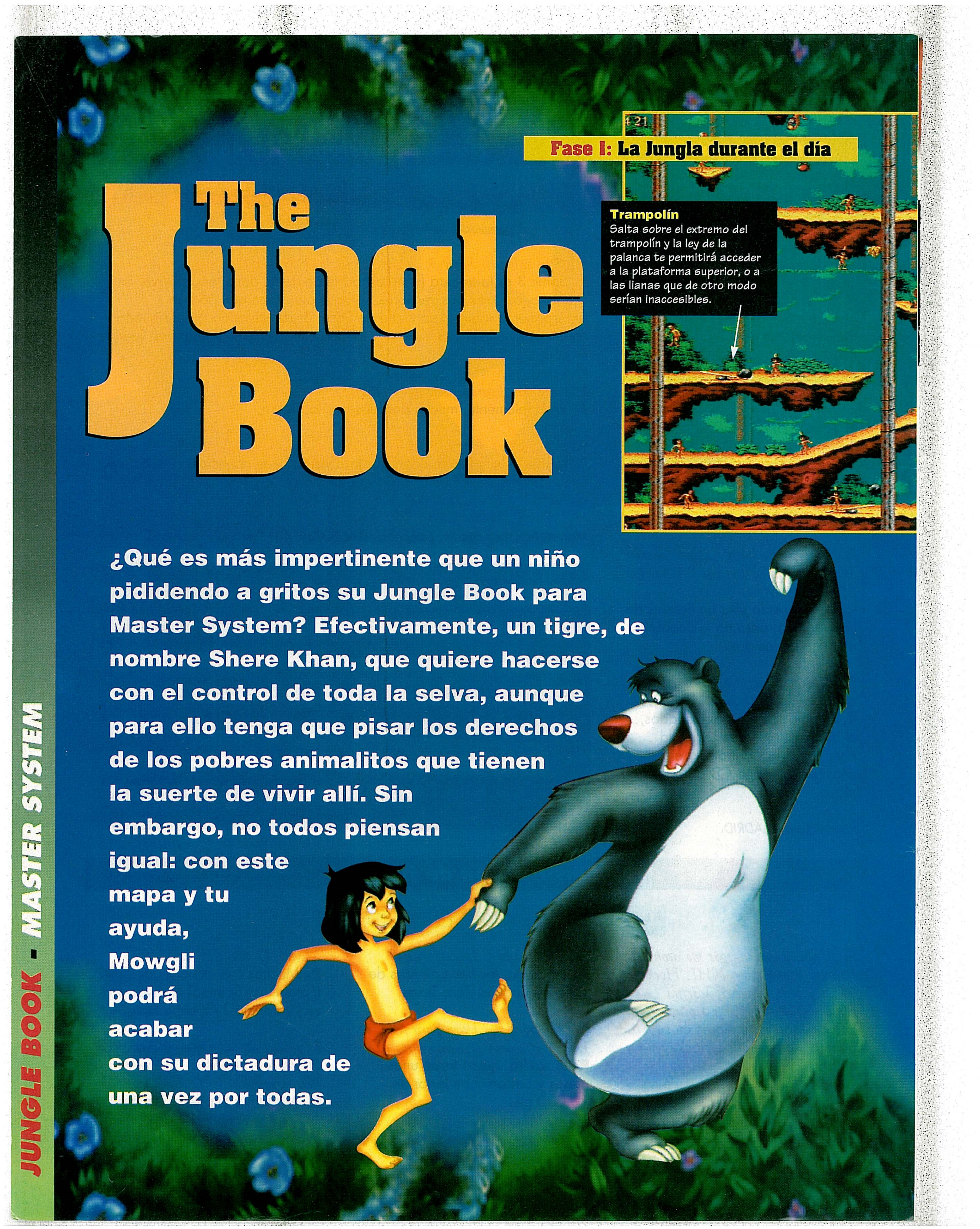
P. *¿Cuáles de Mega CD: Prize Fighter, Wonder Dog, Sonic CD, Night Trap, Ground Zero Texas, Double Swicht y Tomcat Alley?*
R. Sin duda, los tres primeros de tu lista y Ground Zero Texas.

P. *¿Saldrá Fatal Fury para Mega Drive? ¿Cándo? ¿Cuánto costará?*
R. Si saldrá, quizá tarde unos meses y costará alrededor de 10.000 pts.

P. *¿Qué juegos de lucha saldrán para Mega CD tipo SF II?*
R. Muchas conversiones de SNK (Fatal Fury, Samurai Showdown, etc) y Ranma 1/2 entre otros.

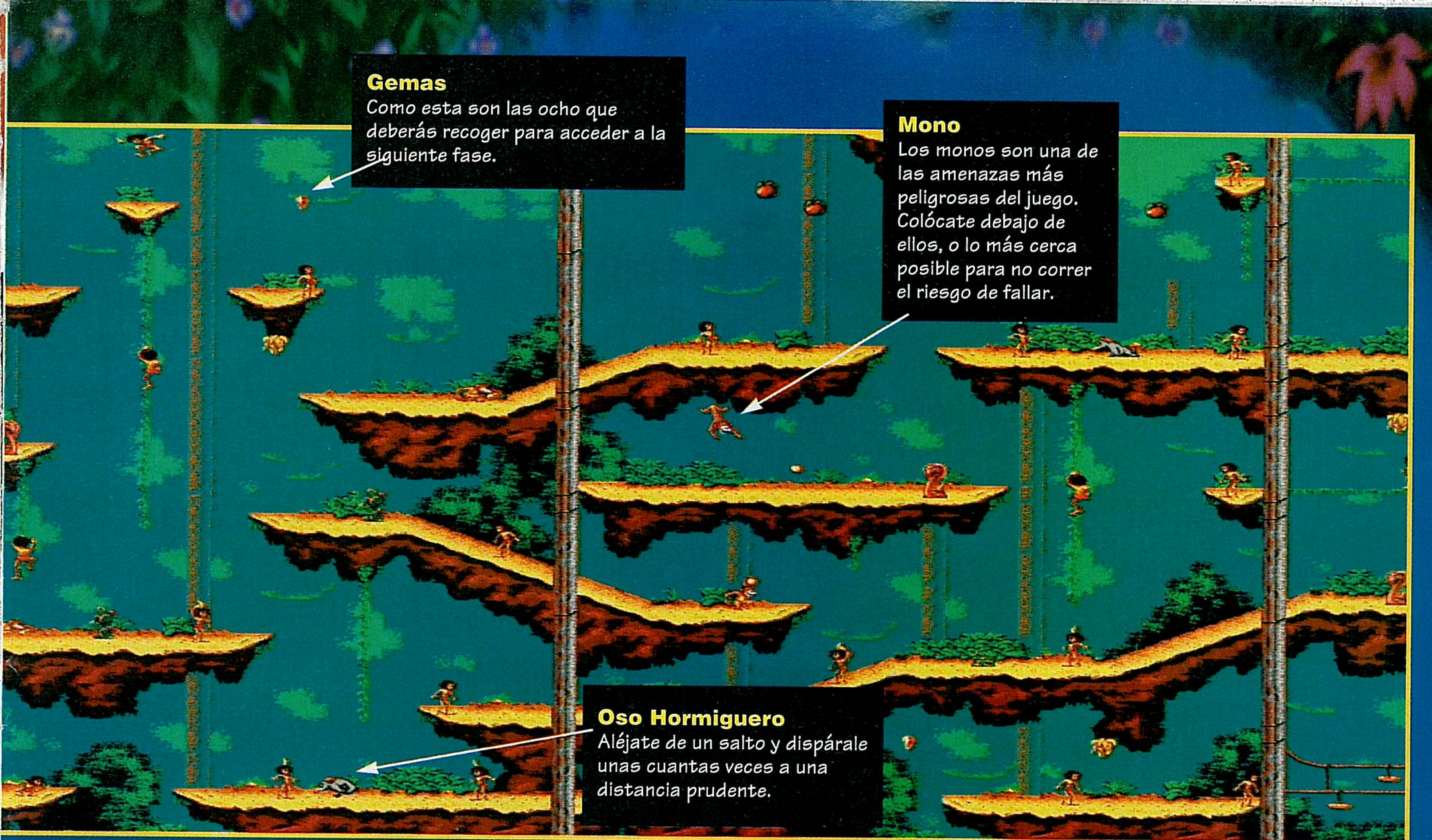
P. *¿Cuál me aconsejas, Winter Olimpics o Aladdin; Silpheed o Night Trap?*
R. Aladdin y Silpheed, sin duda.

Waldo Cataño Benítez. TENERIFE.



The Jungle Book

¿Qué es más impertinente que un niño pididendo a gritos su Jungle Book para Master System? Efectivamente, un tigre, de nombre Shere Khan, que quiere hacerse con el control de toda la selva, aunque para ello tenga que pisar los derechos de los pobres animalitos que tienen la suerte de vivir allí. Sin embargo, no todos piensan igual: con este mapa y tu ayuda, Mowgli podrá acabar con su dictadura de una vez por todas.

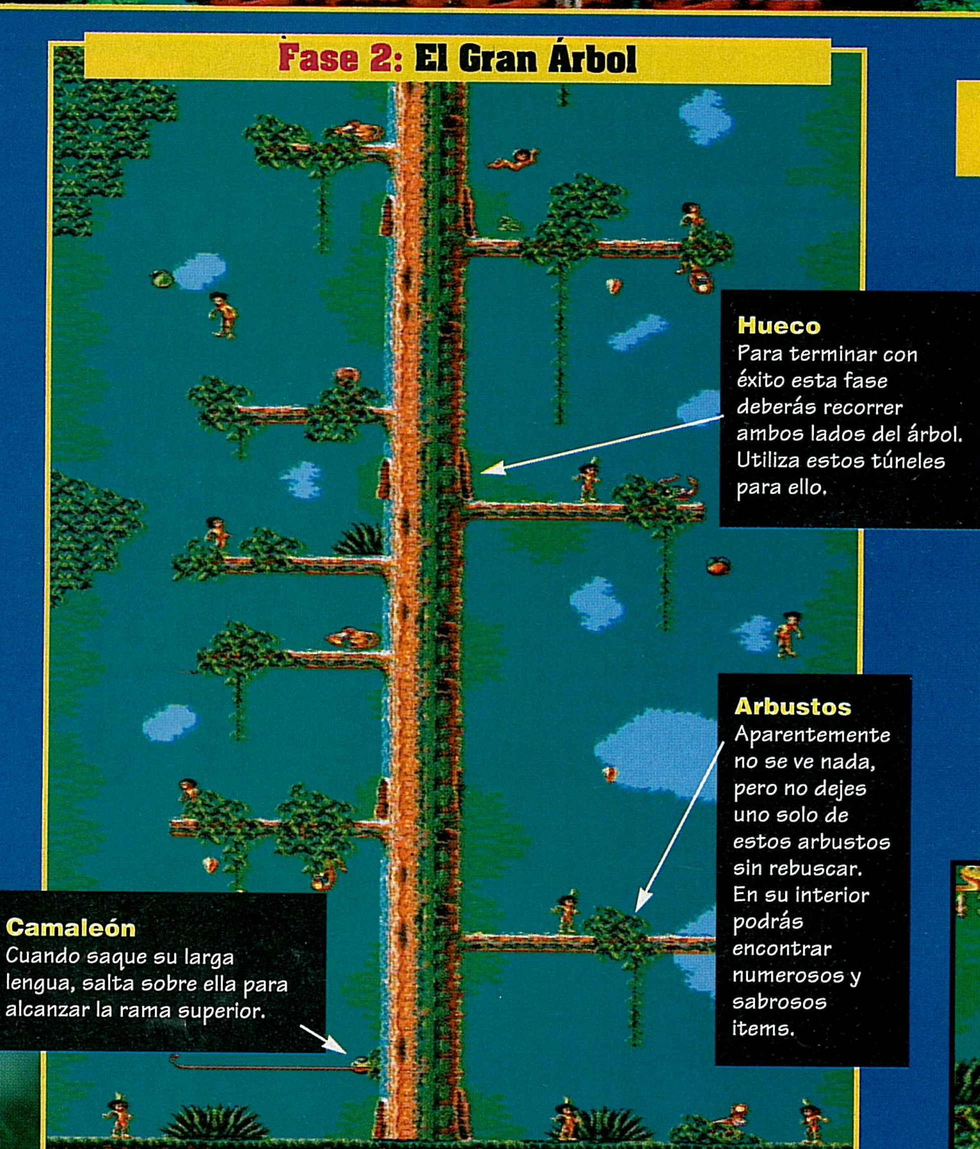


Gemas
Como esta son las ocho que deberás recoger para acceder a la siguiente fase.

Mono
Los monos son una de las amenazas más peligrosas del juego. Colócate debajo de ellos, o lo más cerca posible para no correr el riesgo de fallar.

Oso Hormiguero
Aléjate de un salto y dispárale unas cuantas veces a una distancia prudente.

Fase 2: El Gran Árbol



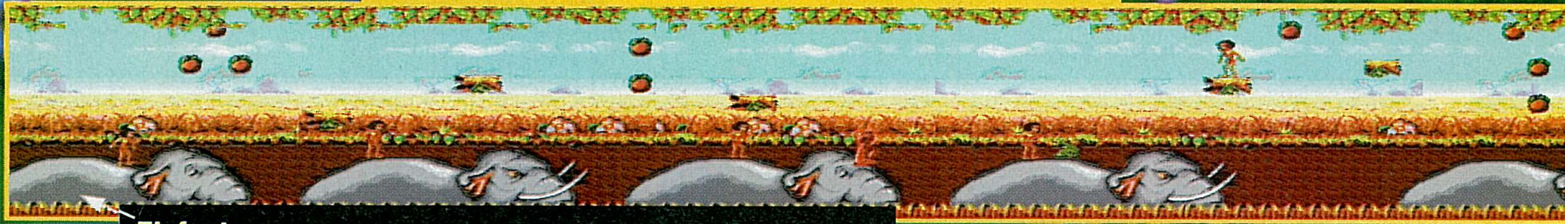
Hueco
Para terminar con éxito esta fase deberás recorrer ambos lados del árbol. Utiliza estos túneles para ello.

Arbustos
Aparentemente no se ve nada, pero no dejes uno solo de estos arbustos sin rebuscar. En su interior podrás encontrar numerosos y sabrosos items.

Camaleón
Cuando saque su larga lengua, salta sobre ella para alcanzar la rama superior.

Enemigo Final Fase 2
La Serpiente KAA

La única forma de destruir a esta voraz serpiente es golpearla repetidas veces con tus plátanos en la cabeza. Para ello permanece en el centro de la pantalla, y cuando la veas aparecer dispárala sin piedad. Ten cuidado con la serpiente muelle escondida. Puede llegar a despistarte, pero si eres listo la usarás para golpear a Kaa cuando esté en lo más alto. Recuerda que el tiempo es limitado.



Elefante
Deberás caminar sobre ellos para no caer al vacío, pero ten en cuenta que algunos poseen afilados colmillos en los que no conviene caer.

Tortuga
Montar sobre las tortugas es imprescindible para atravesar las zonas pantanosas, pero estate atento, pues tienen tendencia a sumergirse con demasiada frecuencia.

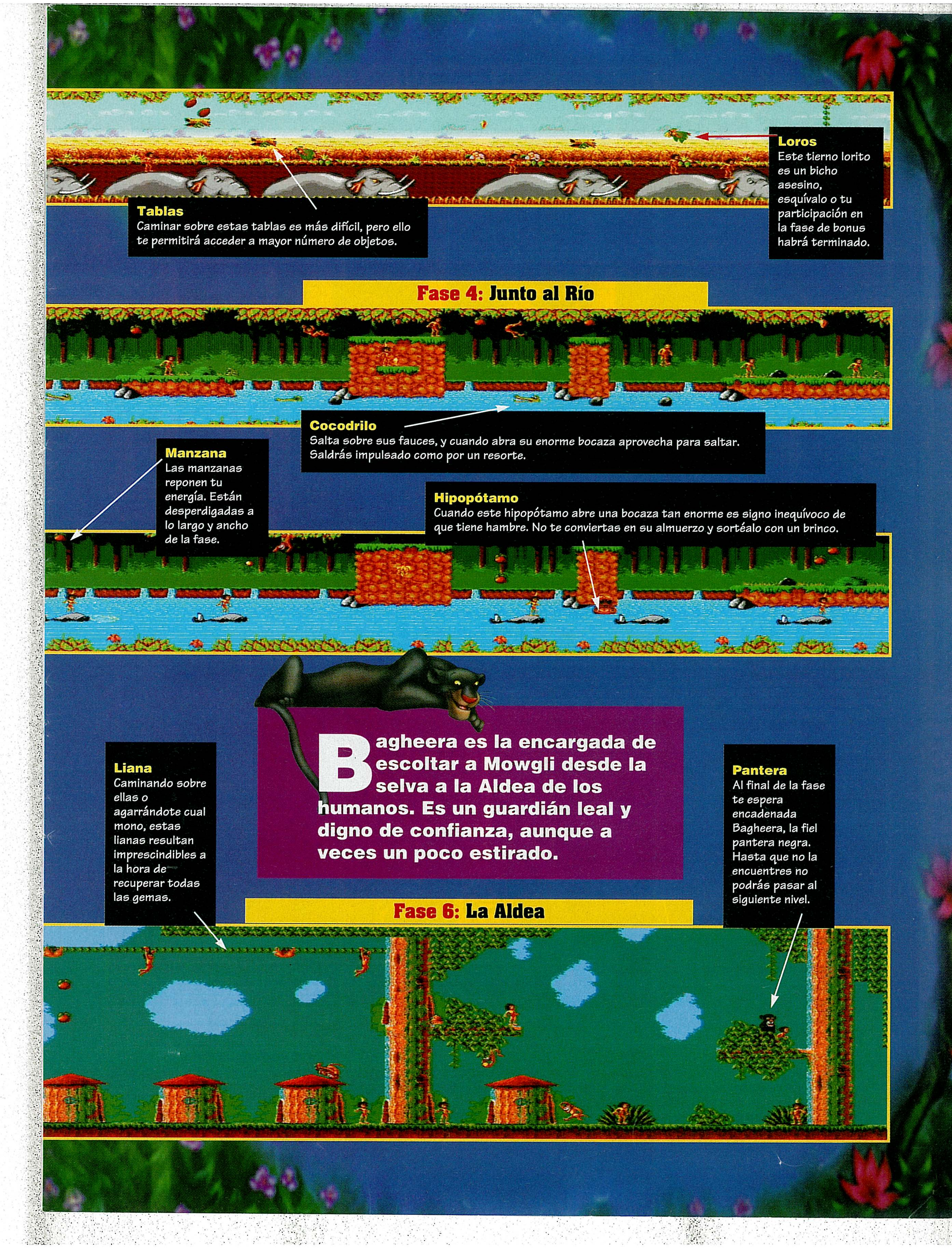
Fase 5: En el Río

Remolino
Cuando llegues a estos remolinos, Baloo comenzará a girar como una peonza, y deberás saltar si no quieres caer al agua.

Plátanos
Dispara a los racimos de plátanos y encontrarás algunas agradables sorpresas que harán el juego más sencillo:
-Corazón: repone dos segmentos de la energía de Mowgli
-Cabeza: proporciona una vida extra.
-Dos bananas: doblan en 50 tiros la capacidad de disparo de Mowgli
-Hoja de Higuera: te permite empezar de nuevo en el mismo nivel en caso de que pierdas una vida.
-Boomerang: aumenta la capacidad de tiro de Mowgli
-Máscara Tribal: te hace invencible por un periodo de tiempo limitado.

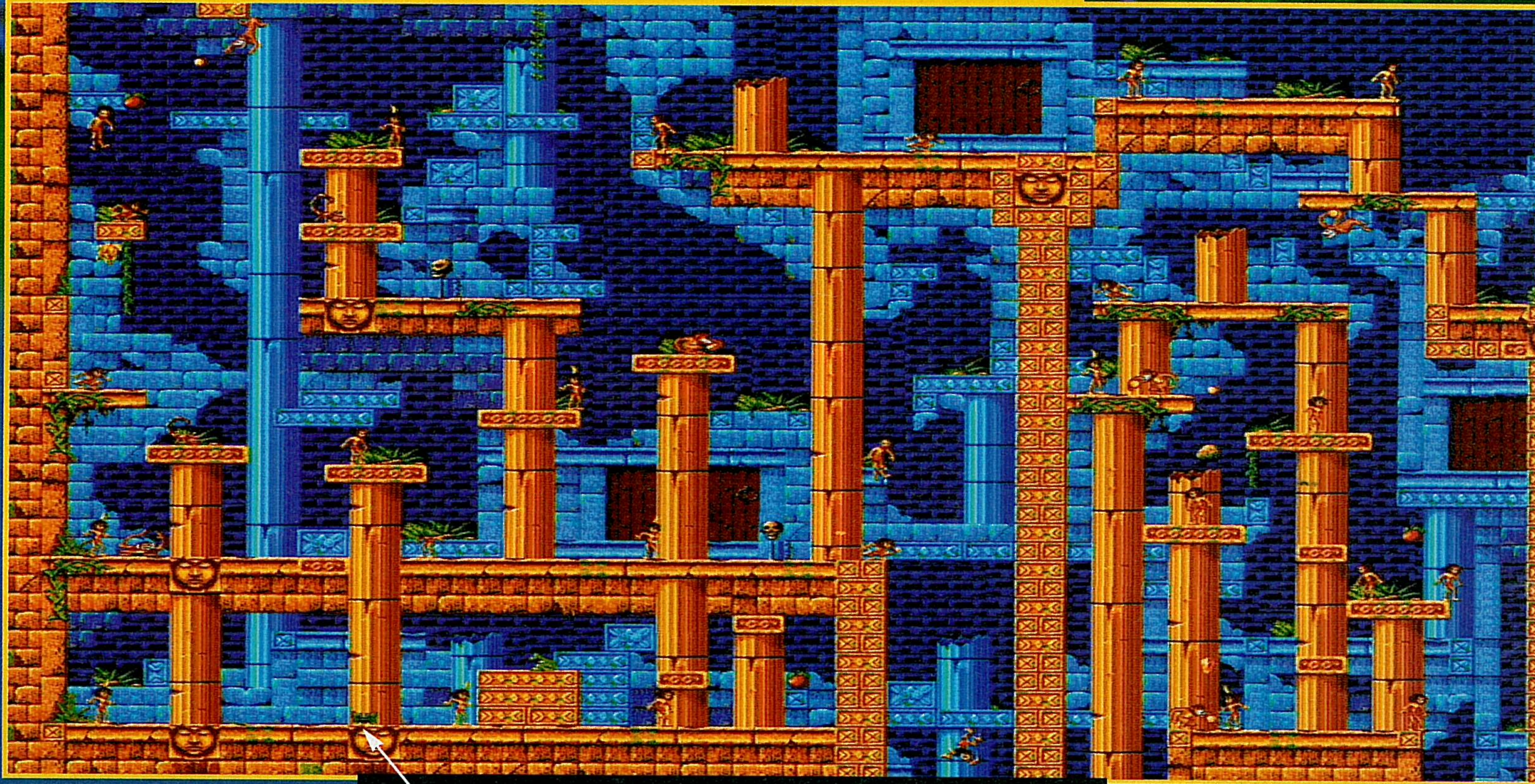
Cabaña
Estas chozas abandonadas se han convertido en el hogar de decenas de monos. Pasa por su interior o por el tejado, pero recuerda que sus habitantes son bastante agresivos con los humanos.

Marsupial
Sí, el marsupial es un animal en peligro de extinción y todo lo que tu quieras, pero si es cuestión de elegir entre ellos o tú... Un simple platanazo y a seguir viaje.



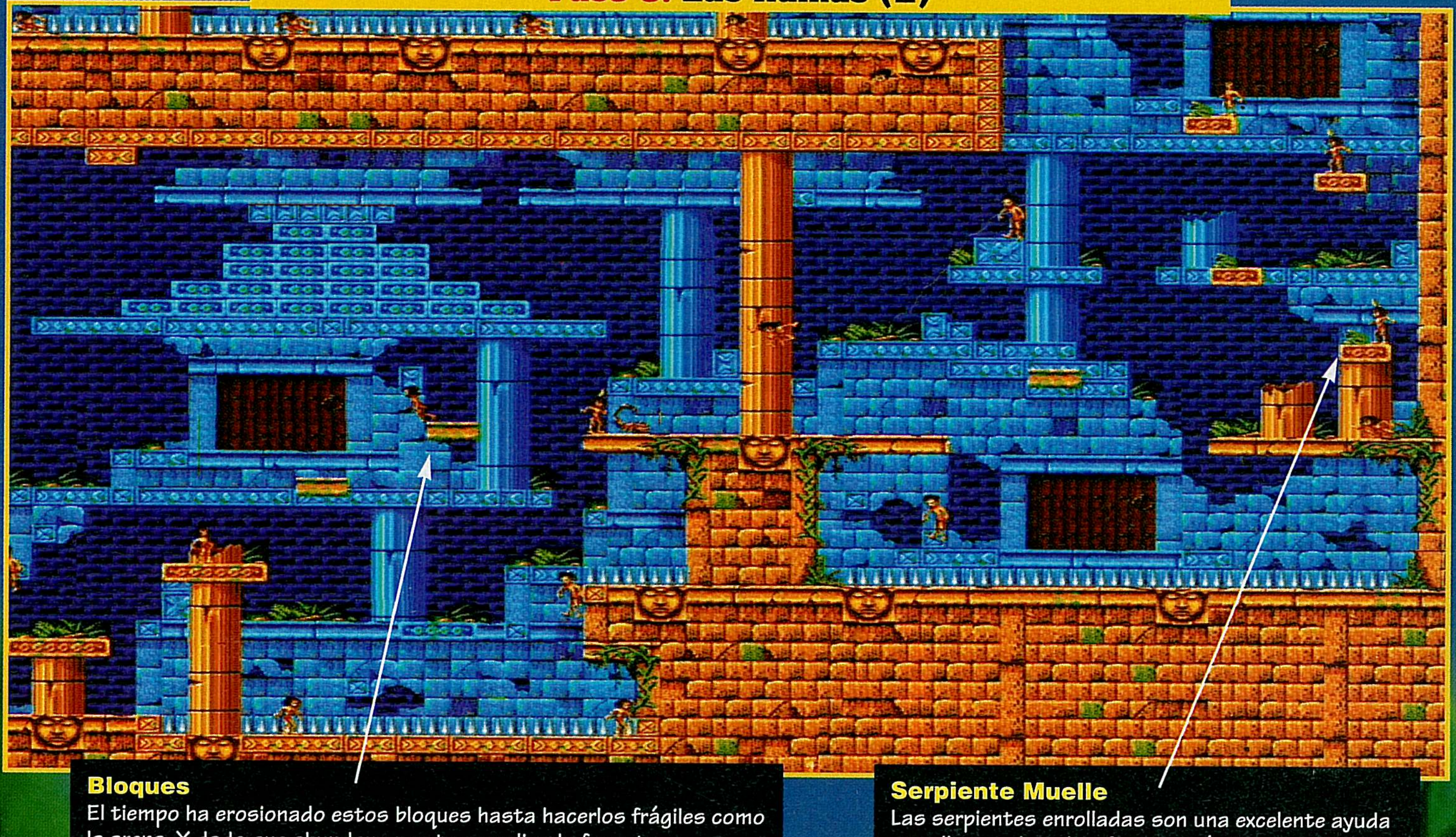
Tablas
Caminar sobre estas tablas es más difícil, pero ello te permitirá acceder a mayor número de objetos.
Loros
Este tierno lorito es un bicho asesino, esquívalo o tu participación en la fase de bonus habrá terminado.
Fase 4: Junto al Río
Cocodrilo
Salta sobre sus fauces, y cuando abra su enorme bocaza aprovecha para saltar. Saldrás impulsado como por un resorte.
Manzana
Las manzanas reponen tu energía. Están desperdigadas a lo largo y ancho de la fase.
Hipopótamo
Cuando este hipopótamo abre una bocaza tan enorme es signo inequívoco de que tiene hambre. No te conviertas en su almuerzo y sortéalo con un brinco.
Bagheera es la encargada de escoltar a Mowgli desde la selva a la Aldea de los humanos. Es un guardián leal y digno de confianza, aunque a veces un poco estirado.
Liana
Caminando sobre ellas o agarrándote cual mono, estas lianas resultan imprescindibles a la hora de recuperar todas las gemas.
Pantera
Al final de la fase te espera encadenada Bagheera, la fiel pantera negra. Hasta que no la encuentres no podrás pasar al siguiente nivel.
Fase 6: La Aldea

Fase 7: Las Ruinas (1)



Sapo
Lo primero que debes hacer en esta fase es tocar este sapo saltarín. Por arte de magia te contagiará sus poderes de salto, y ello te permitirá acceder con mayor facilidad a todas las plataformas.

Fase 8: Las Ruinas (2)



Bloques
El tiempo ha erosionado estos bloques hasta hacerlos frágiles como la arena. Y dado que abundan en esta complicada fase, te recomendamos que estudies bien el mapa y efectúes el trayecto sin detenerte lo más mínimo. Una indecisión puede ser fatal.

Serpiente Muelle
Las serpientes enrolladas son una excelente ayuda para llegar a las plataformas más inaccesibles. Pasa sobre ellas y saldrás rebotado como si de un muelle se tratase.

Escorpión
No era de extrañar, pues el refugio favorito de los escorpiones son las ruinas como esta. Son fáciles de matar, pero su ataque es sumamente venenoso,. por lo que la mejor opción es esquivarlos con un salto.

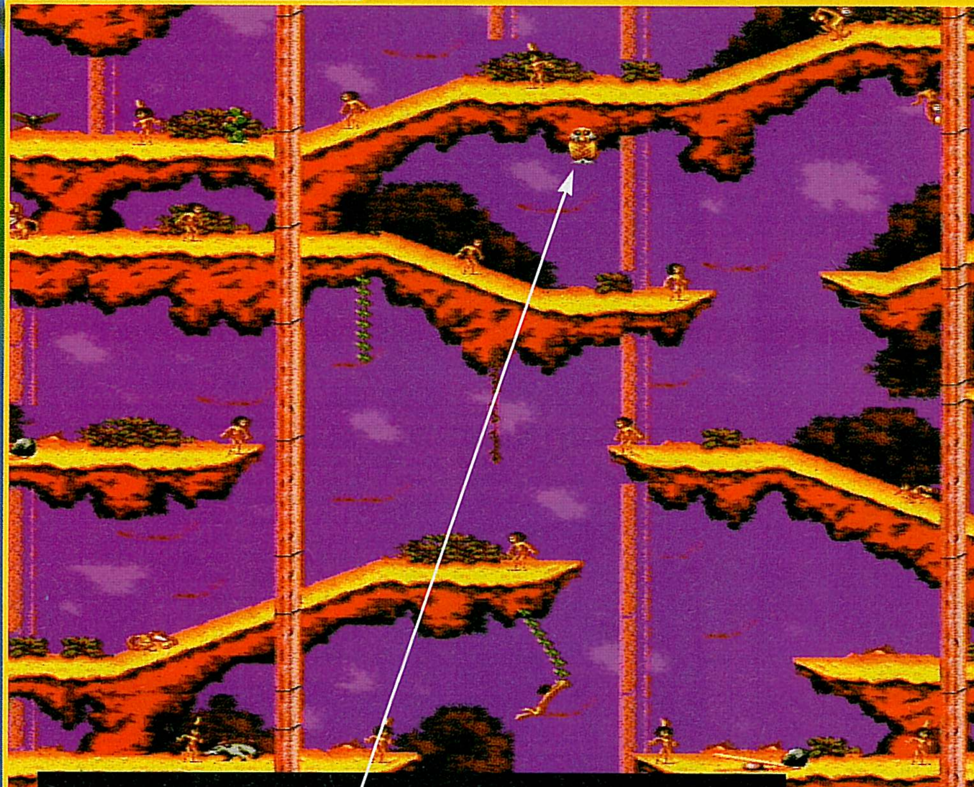
Enemigo Final Fase 7: Rey Loui (1)

Este monarca bailongo y vacilón te acecha desde dos plataformas, pero al verte llegar tratará de caer sobre ti. Si te pilla, todo se ha acabado: muerte por espachurramiento. Si no, aprovecha para lanzarle tus plátanos. Ten en cuenta que como está tan gordo, en su caída arrastrará varias rocas que de alcanzarte darán al traste con tu aventura.
La mejor técnica consiste en moverse de un lado a otro de la pantalla, y preocuparse de esquivar antes que de disparar.

Enemigo Final Fase 8: Rey Loui (2)

Vuelve el mono, en una pantalla muy parecida a la anterior, con la diferencia de que en esta ocasión sólo dispone de una plataforma en el centro de la sala, lo que le posibilitará caer sobre tí con más facilidad. Esta vez las rocas ruedan por el suelo y son un nuevo elemento a tener en cuenta.
Por lo demás, la técnica sigue siendo la misma: moverse de un lado a otro y esquivar antes de disparar.

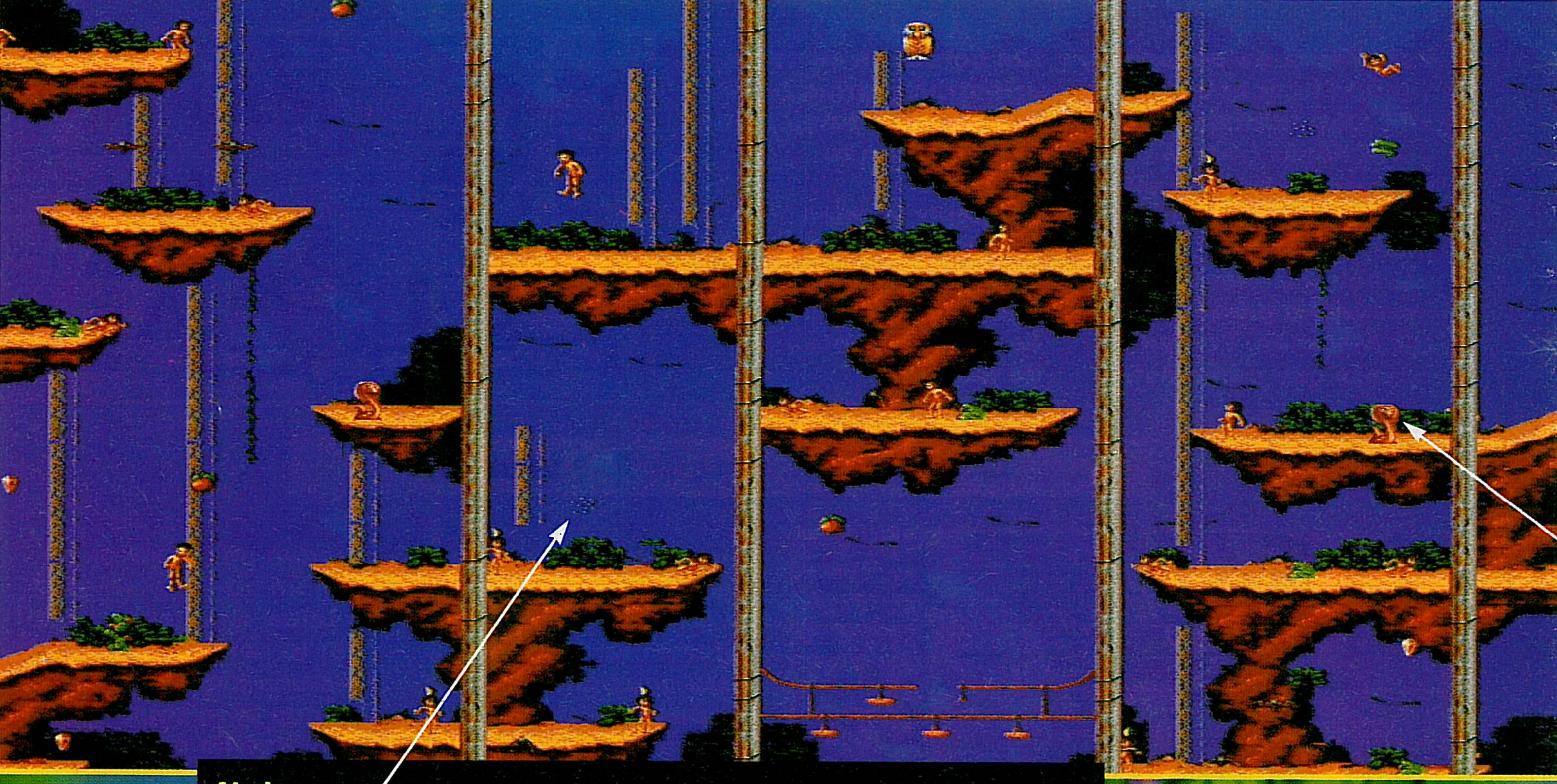
Fase 9: La jungla al oscurecer



Búho
Sitúate debajo de este buho y golpéale con tus plátanos. A cambio dejará caer multitud de objetos útiles para el desarrollo de esta ventura. Cuando no le quede más material se largará volando.

Puente
Han pasado muchos años desde que unos misioneros construyeron este puente de cuerdas, y no aguantará muy bien tu peso. Salta rápidamente de una plataforma a otra pues tardará escasas décimas de segundo en hundirse.

Fase 10: La jungla durante la noche



Abejas
Alguien les ha estado birlando la miel y parece que lo quieren pagar contigo. Pasa a toda velocidad frente a los enjambres de abejas y no te detengas porque quizá no lo cuentes.

Murciélago
La noche cae, y los seres de la oscuridad entran en escena. No sé si chuparán la sangre, pero sí que es seguro es que estos murciélagos son una seria amenaza para tu integridad.

Liana
Este tipo de lianas son como las de Tarzán, es decir, en ellas podrás balancearte de un lado a otro. Ello te permitirá saltar distancias que de otra manera resultarían inabarcables.

Cobra
No solo es venenosa, como buena cobra, sino que encima lanza su veneno a distancia. No te acerques a ella, limítate a destruirla desde una plataforma o liana cercana.

Enemigo Final Fase 10: Shere Khan

Derrotar a este enorme tigre es el objetivo final del juego. El pobrecillo está allí sentado y parece que será presa fácil, pero nada de eso, colega.
Deberás golpearle con las antorchas en la cabeza, cosa que tratará de impedir con golpes de su cola. Además, las antorchas incendiarán la maleza circundante y deberás tener mucho cuidado con que el fuego no te alcance.
La mejor estrategia consiste en atacarle por uno de los flancos, y cuando te haga frente con su rabo, subirse a uno de los árboles y brincar al otro extremo de la pantalla para reanudar los ataques por el otro flanco. La cosa lleva tiempo, pero no es tan difícil como parece.

ToeJam & Earl in Panic on Funkotron

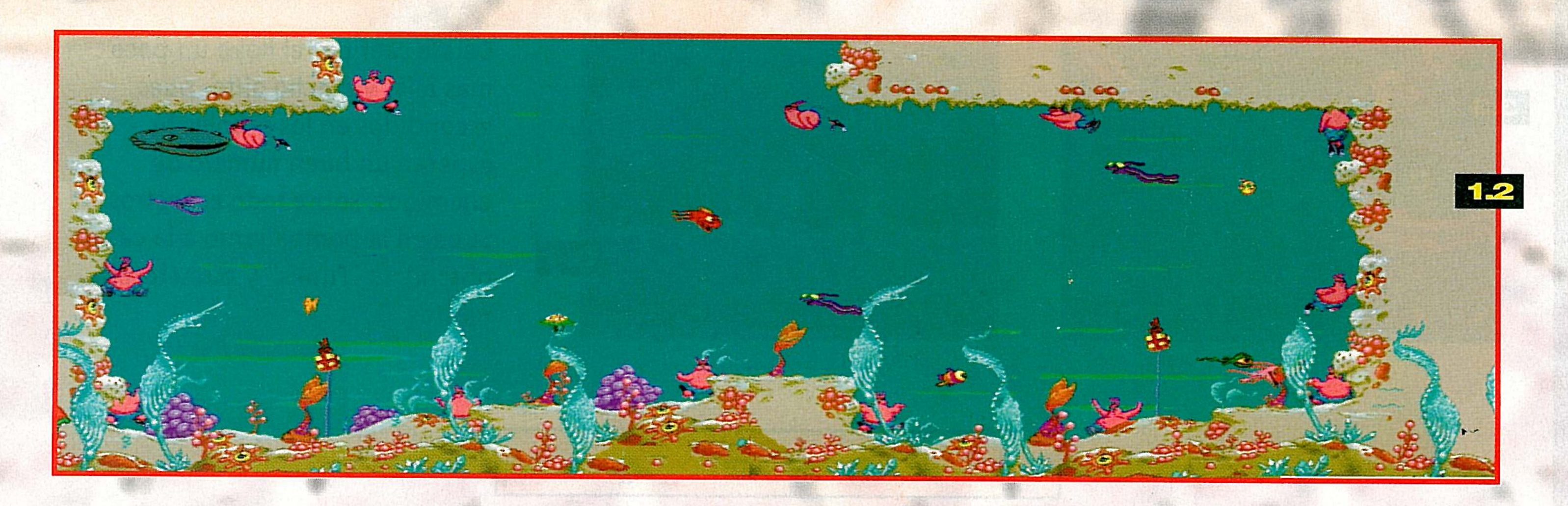
ToeJam y Earl son dos alienígenas que han recibido la orden de limpiar su planeta de molestos visitantes terráqueos. Sabemos que esta orden no tiene nada que ver con la música, así que hemos decidido echar una mano a estos raperos: he aquí la solución para las primeras fases. El mes que viene, más y mejor.

Fase 1

Aprovecha esta fase sencilla y sin enemigos peligrosos para familiarizarte con los movimientos de nuestros héroes. Busca bien en todos los árboles del comienzo porque están repletos de regalos. Echa una moneda en el contador que se encuentra junto a la mesa de chicle y podrás entrar en la zona especial.

Enemigos escasos, y para colmo gran cantidad de comida flotando por acá y por allá. Mira en la alcantarilla pues se oculta un bonito regalo.

Casi al final de fase encontrarás a Peabo, al que deberás imitar en un divertidísimo concurso de rap en el que tu oído musical y tu sentido del ritmo te harán llevarte un montón de premios.


1.2

Fase 2

Las cosas comienzan a ponerse serias: nuevos y peligrosos enemigos entran en escena, como el repulsivo turista o el obrero.
Casi al principio, se abrirá una puerta por la que acceder a la dimensión especial. Date prisa pues permanece abierta escasos segundos. Sube en la pompa, si quieres, pero sólo ganarás una triste moneda.
Métete bajo el agua, pues su fondo está plagado de regalos, y toma el conducto que lleva a la tierra de fuego, zona subterránea por la que hay que ir rápido si no quieres chamuscarte. Como postre, una ración de enemigos volantes en el colorido campo de girasoles.

2.2

2.1

Fase 3

3.2

Al iniciarse la fase, podrás participar en un concurso de saltos. Haz todas las piruetas posibles y ganarás una buena cantidad de puntos.
Mueve la piedra, levanta la tapa de la alcantarilla y aparecerá el enemigo.

Si hablas con Peabo averiguarás un utilísimo secreto: si te arrimas a la roca junto a Chester y pegas un salto encontrarás un camino secreto. Gracias a él asistirás a una curiosa escena en la que se te concederá un poder ilimitado, aunque de forma temporal.

3.1

3.3

3.4

Déjate caer por el hoyo un poco más allá, y mucho ojito, pues escondidos en los árboles te esperan un buen número de enemigos, sobre todo espectros. Sube en la pompa junto a la casa, obtendrás "Funks" y numerosos puntos.

Fase 4

Un atractivo paisaje nevado donde el mayor peligro reside en resbalar y pasar de largo todos los enemigos y los regalos, así que anda despacito y no dejes un solo matorral sin mirar. Ya comienzan a aparecer los enemigos mayores, los que más problemas te van a dar. A destacar el concurso de saltos y las pompas, que conducen a algunos regalos discretos.
Será necesario que hables con los aldeanos para conocer uno de los objetivos secundarios del juego. Si tu misión principal es capturar a los terrícolas y mandarlos de nuevo a casa, el final será más bonito si encuentras los 10 objetos perdidos de Lamont, que se encuentran desperdigados a lo largo del juego. Para ello no tienes más que hablar con ellos y seguir rigurosamente sus instrucciones.

4.1

4.2

4.3

Fase 5

5.1

5.2

5.3

5.4

¿Problemas?. Descuida, Flarney te dirá cuál es la cabeza buena, aunque claro, al tener dos, puede que te hagas un pequeño lío, así que haznos caso a nosotros y métete por la de la izquierda.
El campo de girasoles está lleno de enemigos, pero a su vez hay muchos regalos y comida desperdigada.
Hay una gran cantidad de muros falsos. Intenta atravesarlos utilizando tus poderes Funk y te llevarás más de una sorpresa.
Prueba también todas las puertas, la mayoría esconden regalos.

5.5

Utiliza las pompas para alcanzar a todos los enemigos posibles.
Finalmente, en la zona llamada "Bustin' Bubbles", muévete hacia la derecha y atraviesa el muro utilizando los poderes funk, encontrarás una habitación ultra-secreta llena de increíbles regalos.

5.6

Fase 6

6.1

6.2

6.3

Esta fase comienza con una espectacular caída, que deberás aprovechar para coger todos los regalos posibles.
Cuando llegues a la roca, empújala hasta el borde y... ¡sorpresa!.
El enemigo que más abunda en esta zona es sin duda el caniche.
Cuando llegues a "Fungus", llama a la puerta de la casa. Primero podrás ir a la zona especial, luego su inquilino te dará algunos consejitos que deberás seguir si quieres encontrar los objetos de Lamont.
Para finalizar la fase tendrás que realizar un arriesgado viaje por las profundidades marinas, donde puedes encontrar multitud de regalos; los peces globo, esos que puedes utilizar para llenar los pulmones, escasean.

6.4

6.5

Fase 7

7.1

7.2

Al iniciarse esta fase, serás atacado por una jauría de perros rabiosos, y con tan poco margen de maniobra te aconsejamos uses una aspiradora Funk si no quieres perder unas cuantas vidas.
Poco más adelante, un matorral te llevará a la zona especial. Esta operación la podrás repetir varias veces. Evita caer rodando, pues perderás la multitud de regalos que te esperan en las copas de los árboles.
Trata de no enfrentarte a los enemigos sobre el hielo: tu capacidad de movimiento se ve sensiblemente mermada.

No seas tacaño y gástate unas monedas en los dos contadores que se encuentran juntos: uno conduce a la zona especial, el otro da regalos. Y acuérdate de hablar con los indígenas: ellos te guiarán hasta los objetos de Lamont.

7.3

Fase 8

Comenzarás esta fase siendo atacado por una multitud de espectros. La única manera de sobrevivir (aspiradoras funk aparte) será hacerte fuerte en una de las esquinas y disparar sin parar. ¿Victoria?, no tan pronto, te esperan los perros , el pato volador y el obrero. Si has salido sano y salvo de allí, aunque sea con poca vida, no te preocupes, podrás reponerte con la abundante comida que por allí revolotea.

8.1

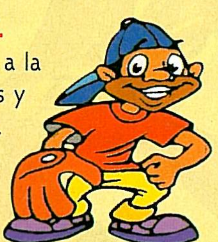
8.2

Así mismo, esta fase está plagada de huecos y hondonadas donde se ocultan los enemigos. Tener tan poco espacio para maniobrar te pondrá las cosas muy difíciles, así que usa tus poderes funk a discreción. Cuando encuentres a la niña, limítate a seguirla y encontrarás un pasadizo a través de los muros que conduce a una habitación secreta.

¡¡CUIDADO CON

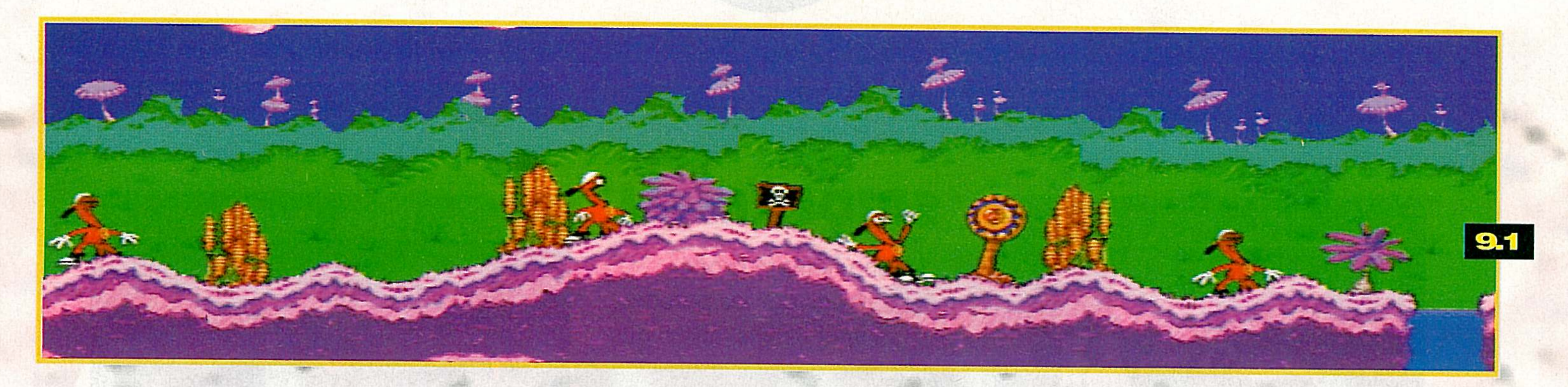
NIÑA PEQUEÑA
Insoportable tipeja a la que debes impedir que se acerque, pues te dará una patada en ese sitio donde duele tanto que te den patadas (la espinilla). Para conseguir meterla en un tarro deberás darle solamente dos veces. Es por tanto un enemigo sumamente accesible.

NIÑO DEL BASEBALL
Éste, se muestra muy hábil a la hora de esquivar tus tarros y para colmo, tira tomates. Consigue acertarle tres veces y lo tendrás en el bote, nunca mejor dicho.



LA VACA FANTASMA
Esta vaca goza del privilegio de la invisibilidad, y para detectarla lo mejor es usar la exploración funk. Cuando esté visible no permitas que se te acerque pues se meterá en tu interior y de una manera bastante cómica te quitará mucha vida. Dos golpes la harán caer.

Fase 9


9.1

Caramba, la cosa parece estar muy tranquila, lo quel a estas alturas del juego no deja de ser algo sospechoso, ¿verdad?. Pues espérate a hurgar entre los matorrales y verás lo que te encuentras.
Deberás introducirte en el agua y salir por el tercer pasillo hacia arriba.
A partir de este momento, el mayor peligro lo constituyen los tres perros, a los que tendrás que enfrentarte en un espacio realmente reducido. Utiliza tus poderes funk para atravesar los muros mucho más rápidamente.
Dejándote caer por el agujero te enfrentarás directamente a todos tus enemigos.
Nunca como entonces habrán sido más útiles las aspiradoras funk o las súper jarras. Si no cuentas con ellos...

Consejo: quizá bajo el agua encuentres alguna sorpresa agradable.
Más adelante el suelo se volverá de chicle, lo que puede resultar desesperante.
El ataque de las vacas, que normalmente no es muy peligroso, se volverá mortal. Intenta encontrar otra superficie más consistente sobre la que luchar, antes de enfrentarte a ellas.

9.1

LOS ENEMIGOS!!

OBRERO DE LACONSTRUCCIÓN

Permanecer en el suelo cerca de él es un auténtico suicidio, pues las vibraciones de su taladradora son sencillamente mortales.
Golpeando a distancia, cinco tarros son suficientes para doblegarlo.

EL TRAVIESO GUILLERMO

Pese a que sus ataques son aéreos, ofensivamente no te dará muchos problemas. Súbete a una plataforma a su altura y cinco tarros acabarán con él.

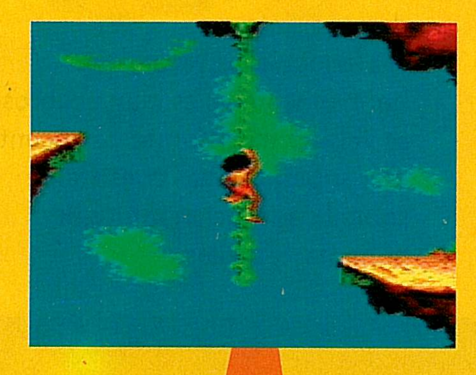
CANICHES Y LA SEÑORA RICA

La gorda no es ningún problema , pues no puede hacerte daño, pero los perritos que la acompañan son otro cantar. Rápidos y voraces, te darán más de un quebradero de cabeza. Dos tarros para los caniches y cinco para la señora.

GAME GEAR

SPIDERMAN

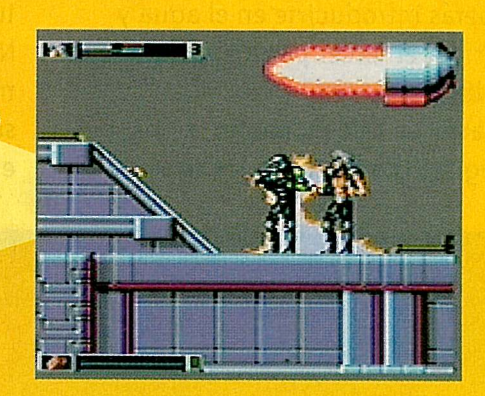
Mucho hombre araña, mucho trepar por las paredes, pero al final hemos tenido que ayudarle a derrotar a sus enemigos. Y es que hasta los Superhéroes tienen sus fallos. Con este código de Action Replay tendrá vidas infinitas: 00C16A08.



WOLFCHILD

Al igual que en su homónimo de Master System, a este niño-lobo le cuesta pasar de fase. Y es que el jueguecito se las trae. Mejor que os apuntéis estos passwords, que sin duda os facilitarán las cosas.

2. WX9FZ. 4. V9K65.
3. FD4RH. 5. J8TPR.



JUNGLE BOOK

Vamos a ver si con este truco que nos han proporcionado nuestros espías podemos ayudar a Mowgly a solventar todos sus problemas en la selva, que no son pocos. Cuando aparezca el logo de Disney rotad el pad en la dirección de las agujas del reloj hasta oir el sonido de un timbre. Una vez haya sonado, pulsad los botones del pad hacia la izquierda o a la derecha para seleccionar la fase en la queréis jugar.

ALIEN 3

Por muy valiente e intrepida que sea la Teniente Ripley, no significa que pueda acabarse un juego de Game Gear así como así. Por eso los programadores nos han obsequiado con un truco para que Ripley tenga la suficiente munición para acabar con todos los Aliens que se le pongan por medio. Para ello hay que introducir el término CHEAT como nombre para jugar, y tendréis el arsenal al completo.

MASTER SYSTEM

NINJA GAIDEN

Un buen truco para ayudar a un honorable Ninja. Para conseguir que el protagonista tenga estrellas y bolas de fuego infinitas hay que comenzar el juego y esperar a conseguir 999 puntos sin usar ni una sola estrella. Si seguís estrictamente estas instrucciones tendréis vuestra bolsa llena de estrellas y bolas de fuego durante todo momento.

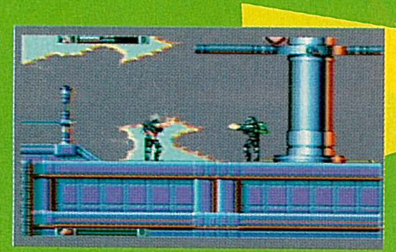
SUPER MONACO GP

Nuestra marca patrocinadora nos ha exigido que ganemos el gran premio y superemos de una vez por todas al pesado de Ayrton Senna. Así que mejor que os apuntéis estos passwords:

2. AZNM JDBZ.
3. DHMT VSJS.
4. ZZEE HYOT.
5. EXIP OONJ.
6. JYZH WOEL.
7. CQAZ AQLV.
8. ZPIE VTLB.
9. DIJT VGNX.
10. HYSF WJKS.
11. RCQO TDFT.
12. CRWZ OBJM.
13. BTMY VBJP.
14. ZXDE VBJP.
15. EDWP. WCCJ.
16. EDYP. WWWO.

WOLFCHILD

No todos los hombres lobos tienen tanta suerte como nuestro amigo el protagonista de este juego, de poder contar con un password que le permita seleccionar el nivel: J8TPR. Despues de esto ya no hay excusas para no acabarse el juego.

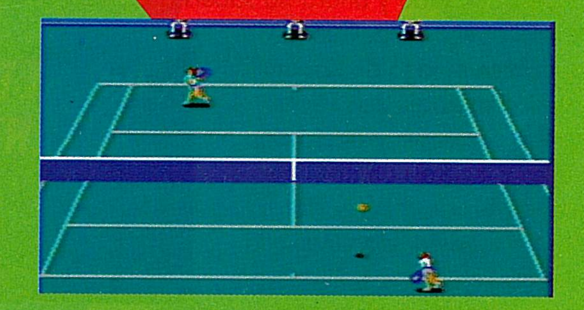


SONIC CHAOS

Desde Madrid, Nuestro amigo Ivan Díez Montalvo nos envía un truco para el magnífico Sonic Chaos de Master System. Para ponerlo en práctica hay que elegir a Sonic y realizar la Súper Carrera (arriba y 2) durante más o menos 30 segundos. Entonces se oirá una musiquilla y a partir de ese momento seréis invencibles.

WIMBLEDON TENNIS

Wimbledon es sin duda el torneo más difícil y prestigioso del circuito ATP, por tanto será casi imposible ganarlo si no se esta preparado convenientemente. Así pues, para conseguir que vuestro jugador esté "a tope" de velocidad, poder y técnica, introducir este código en la pantalla de Passwords: JJIAAHFHI.



MEGA DRIVE

CASTLEVANIA

Aquí tenemos un truco alucinante para facilitaros las cosas en un juego espectacular y terrorífico como es Castlevania IV. En la pantalla de modos de juego (donde aparecen las opciones 1 player, Password y Options) intruducir este código: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A. Justo despues aparecerá un pequeño apartado en la parte alta de la pantalla en la que podréis elegir el número de fase, y además vuestro jugador será invencible.

JURASSIC PARK

Estos dinosaurios nos lo ponen bastante difícil, y si no que se lo digan al pobre Dr. Grant. Pues si queréis echarle una mano a este valiente personaje estad atentos a esto: cuando el Dr. Grant de su último suspiro y concluya la partida, seleccionad inmediatamente la pantalla de Passwords y presionad el botón Start. Presionad Start de nuevo y milagrosamente el amigo Grant "se levantará de su tumba" y continuará la partida donde la había dejado.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Que, lleváis ya un tiempo jugando con este cartucho, os lo habéis acabado y ahora no sabéis que hacer con él ¿no? Pues tomad buena nota. Cuando aparezca el logo de Konami presionad abajo seis veces, arriba dos veces y abajo dos veces y tendréis un nivel de juego Muy duro (Very Hard). Pero si todavía llega más allá vuestra valentía, en el logo de Konami tambien, presionar izquierda cuatro veces, derecha cuatro veces, izquierda siete veces, derecha una vez más e izquierda una vez, y podréis jugar en un nivel "ultra duro" (Crazy Hard). ¡Qué os sea leve!

RANGER-X

Todos los medios son pocos para ayudar a este Ranger del futuro en su batalla contra las fuerzas del mal. Por eso nos han "soplado" esta ayudita. Pausad el juego en medio de una partida y presionar arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, C, B, A, derecha e izquierda. Cuando la música de fondo empieze a sonar pulsad el botón B para pasar a la siguiente fase.

MEGA DRIVE

STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION

Después de unos cuantos meses de sequía, ya empiezan a llegar trucos para el SF II. Aquí tenéis un pequeño catálogo de los más interesantes hasta el momento. Tomad buena nota.

Para conseguir 5 estrellas de velocidad en el modo Champion Edition, tenéis que esperar a que comience la introducción y cuando aparece la imagen del edificio de SFII presionar con el pad 1: abajo, Z, arriba, X, A, Y, B, C hasta que se oiga la voz de Zangief. Para realizar esta operación con el pad de 3 botones: abajo, C, arriba, A, A, B, B, C.

Por último unos cuantos códigos de Action Replay:

FF80C10000
Movimientos aéreos especiales jugador 1.

FF83410000
Movimientos aéreos especiales jugador 2.

FF972A0099
Parar el reloj.

FF804300B0
Energía infinita jugador 1.

FF82C300B0
Energía infinita jugador2.

Si queréis que los combates se conviertan en un auténtico espectáculo, de tal forma que los luchadores sólo ejecuten golpes especiales, realizad la siguiente operación. En el logo de Capcom, y con el pad 1 conectado, presionad: abajo, Z, arriba, X, A, Y, B, C hasta que oigáis el grito de Chun Li. También existe la posibilidad de realizarlo con el pad de 3 botones: abajo, arriba, A, A, B, B, C también con el control 1.

En el modo de juego "group Battle" hay un pequeño problema, y es que una vez que un jugador escoge a un determinado luchador, el otro jugador ya no puede escoger ese mismo personaje. Pues bien, para solucionar esto hay que introducir esta clave en la pantalla en la que aparecen las palabras "Match Play/Elimination", utilizando esta vez el pad 2: abajo, Z, arriba, X, A, Y, B, C. Con el pad de 3 botones: abajo, C, arriba, A, A, B, B, C.

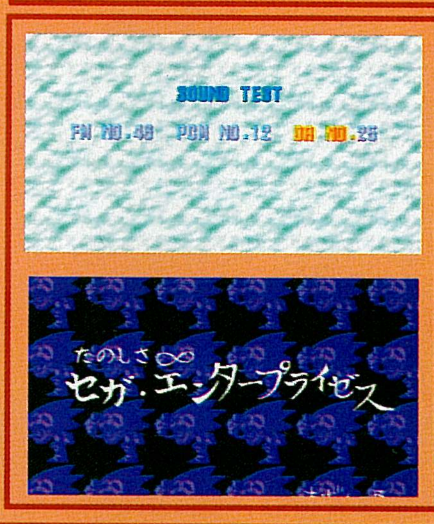
Por último una vieja y "poco honorable" táctica para en el modo de un jugador llegar hasta M. Bison sin ningún problema. Despues de derrotar al primer luchador, esperad a que la maquina seleccione el país donde váis a disputar el siguiente combate y en ese preciso momento pulsad Start con el pad 2 y elegid el personaje correspondiente a ese país (Chun Ll en China, Zangief en Rusia).

Después , derrotad a ese personaje sin ningún problema, y realizad esta operación sucesivamente hasta llegar a M. Bison, al que por supuesto tendréis que enfrentaros con todas las de la Ley.

MEGA CD

Si no habéis tenido suficiente con la maravilla de juego que es Sonic CD, aquí tenemos unas cuantas claves que sin duda os dejarán sorprendidos. En la pantalla de presentación introducid la siguiente clave: abajo, abajo, abajo, izquierda, derecha y A. En ese momento entraréis en la pantalla de test de sonidos. Introducid los códigos que os mostramos en estas pantallas y tendréis acceso a todas estas posibilidades. (Para colocar las claves utilizad el pad hacia arriba o hacia abajo para seleccionar los números y una vez tengáis escogida la clave en cuestión presionad start).

SONIC CD



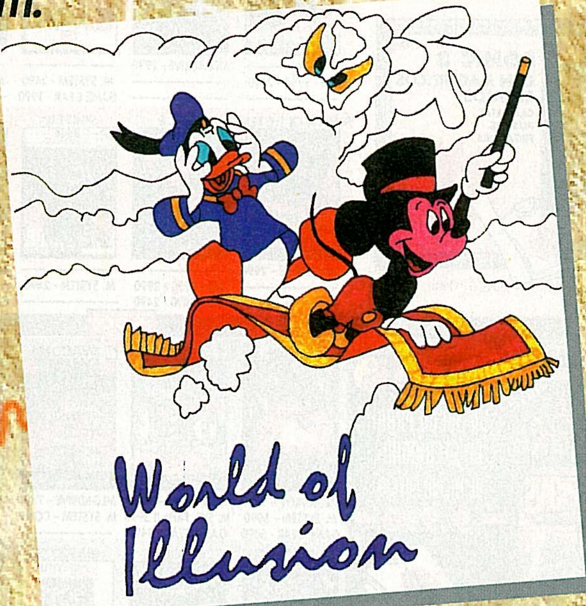
Algunas de las pantallas a las que tendréis acceso una vez introducidas las claves que os mostramos.

CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 45 67
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6770 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO, S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
ESTE MES OFERTAS INCREIBLES
OFERTAS CON EXISTENCIAS LIMITADAS
SONIC PACK
MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + SONIC
14.990
MENACER
CON 6 JUEGOS
4.990
SONIC 3
CON MAGNIFICOS REGALOS
CAMISETAS
POSTERS
PEGATINAS
9.990
PRECIO A FIN DE EXISTENCIAS
SONIC 3 – 11990
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
007 MEGADRIVE - 2990
ACUATIC GAMES MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 MS - 5990 - 4990
ALIEN SYNDROME GAME GEAR - 1990
AYRTON SENNA MS - 6590 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN M. SYSTEM - 2490
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 3490
CRUE BALL MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
CHESS MASTER GAME GEAR - 1990
DEVILISH GAME GEAR - 1990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING GAME GEAR - 1990
HALLEY WAR GAME GEAR - 1990
INDY III G. GEAR - 2595
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LA SIRENITA GAME GEAR - 1990
LAST BATTLE MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS MS - 3790 - 2490
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 2990
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MERCS M. SYSTEM - 2490
MICKEY MOUSE II M. SYSTEM - 2490
MOONWALKER MEGADRIVE - 2990
NINJA GAIDEN M. SYSTEM - 2490
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
POPILS GAME GEAR - 1990
POPULOUS M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 2990
SONIC II MS - 6990 - 2990 GG - 5490 - 2490
SPACE GUN M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 2595
TALESPIN MD - 6990 - 5490 GG - 5190 - 4390
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
TAZMANIA GG - 5190 - 4390
TERMINATOR GAME GEAR - 2595
WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990
WONDER BOY GAME GEAR - 2595
DESCUENTO 500 Ptas.
NOVEDADES
NOVEDADES
REBAJADOS
ETERNAL CHAMPIONS
24 MEGAS
UN JUEGO PARA LA ETERNIDAD AL MEJOR PRECIO
– 9.990 –
Y CON REGALOS EXCLUSIVOS
DEVASTADORES
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5490
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.
BUGSY MEGADRIVE - 8990
CLIFFHANGER MEGADRIVE - 6990
COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ADDAMS FAMILY MD - 8990 - 6990 MS - 6990 - 5490 GG - 6990 - 5490
PUGSY MD - 6990 - 5490
ROBOCOP 3 MD - 8990 - 6990 MS - 6990 - 5490 GG - 5990 - 4490
T-2 ARCADE MS - 7990 - 5990 GG - 6990 - 5490
T-2 JUDGMENT DAY MD - 8990 - 6990 MS - 6990 - 5490 GG - 5990 - 4490
DR. ROBOTNICKS GAME GEAR - 5990
DRACULA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5090
FIFA SOCCER MEGADRIVE - 8990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
HOOK MEGADRIVE - 6900 GAME GEAR - 5090
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - Prox.
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5990
LAST ACTION HERO MEGADRIVE - 6990
LETHAL ENFORCERS MEGADRIVE - 11900
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900
NBA ALL STAR MEGADRIVE - 8990
NBA JAM MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
PELE MEGADRIVE - 7490
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP US TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROCKET KNIGHT MEGADRIVE - 7990
SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5090
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 11900
THE FLINSTONES MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TOE JAM & EARL MEGADRIVE - 9900
TURTLES TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ZOMBIES MEGADRIVE - 7990
ZOOL MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
MEGA CD
44.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS Cons.
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK 8990
CHUCK ROCK 8990
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN 9900
FINAL FIGHT 8990
HOOK 8990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MUSIC VIDEO 1: INXS 9990
MICROCOSM 8990
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 9990
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SILP HEED 9990
SOL FEACE Cons.
SONIC CD 8990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

¿Qué, preparando las vacaciones de Semana Santa? ¿Aún no sabéis dónde ir o qué hacer? Nada más fácil para ser el rey de la playa y fardar con la camiseta que regalamos que enviarnos un dibujo. ¡Vamos, que se acercan las vacaciones y no te va a dar tiempo! Dibujos, fotografías, trabajos, todo tiene cabida en esta sección, su único límite es vuestra imaginación. Ya sabéis que el mejor del mes se lleva una estupenda mochila; enviad vuestros trabajos a:

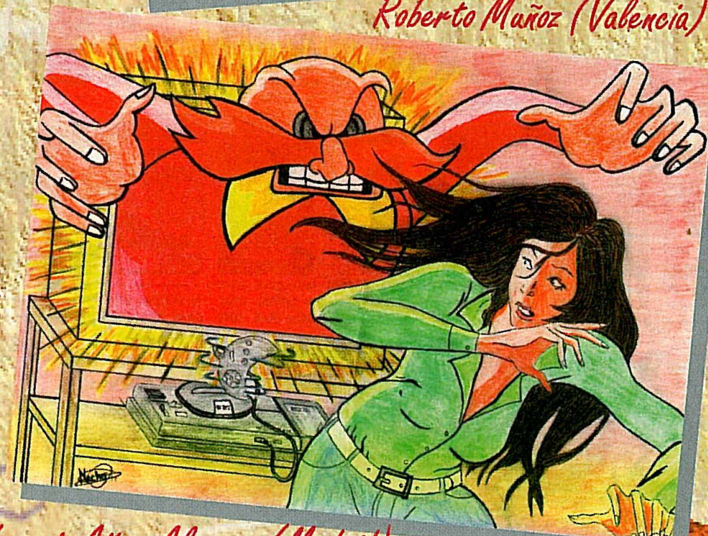
Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.

Alejandro Molina (Madrid)



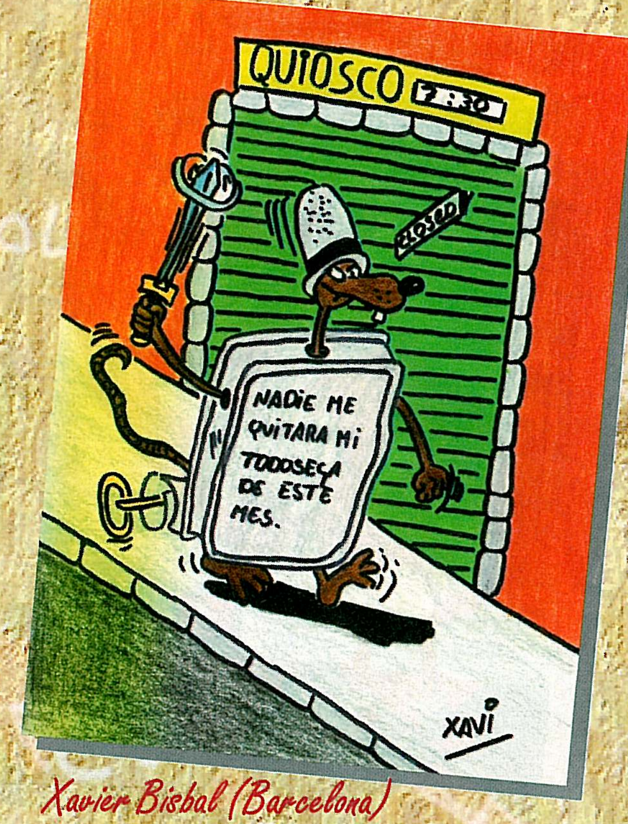
Roberto Muñoz (Valencia)

Disraeli Mateo (Barcelona)

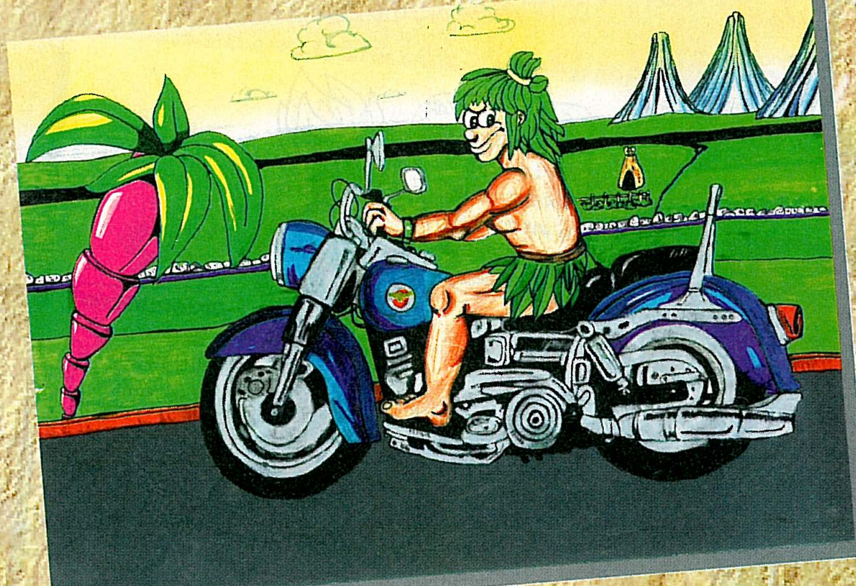


Ignacio Aitor Alvarez (Madrid)

Carlos Hernández (Salamanca)



Xavier Bisbal (Barcelona)



Ignacio Alejandre (Pontevedra)

Almudena Pindado (Madrid)

SAMURAI SHODOWN

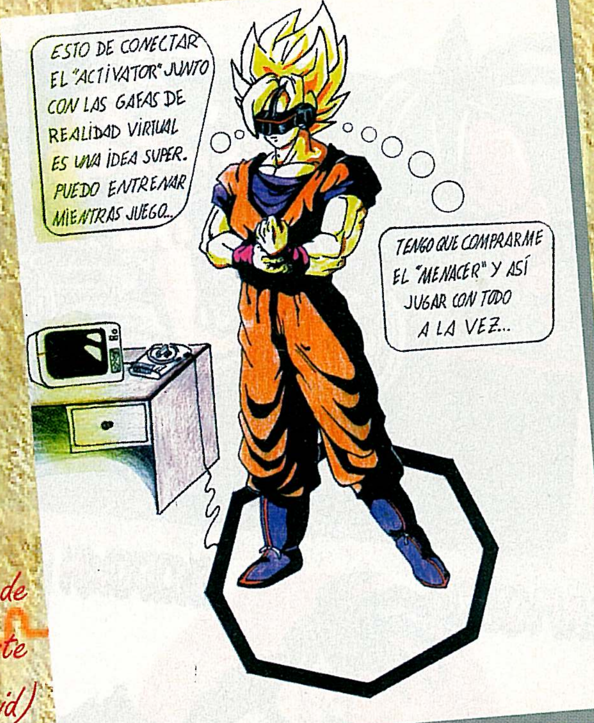
José Díaz (Sevilla)

Kilian Cerdan (Madrid)

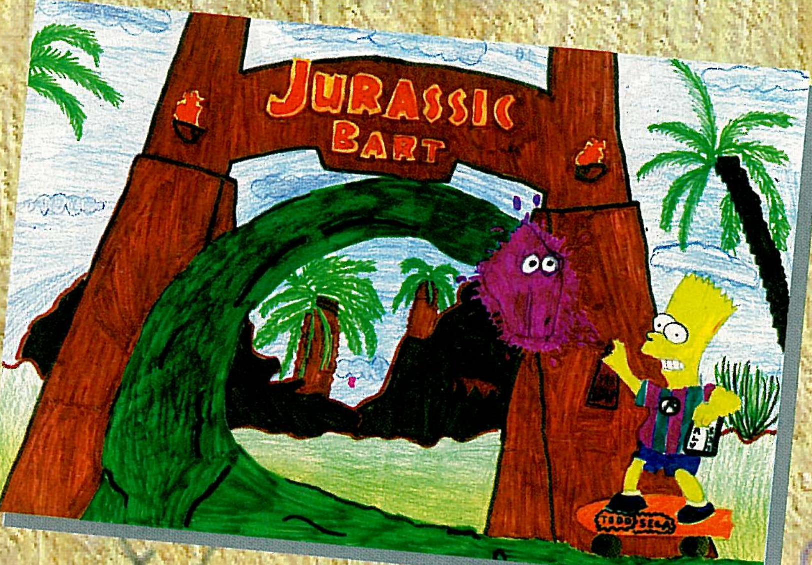
José Herrero (Valencia)

Marcos Manzano (Madrid)

Marta de la Fuente (Madrid)

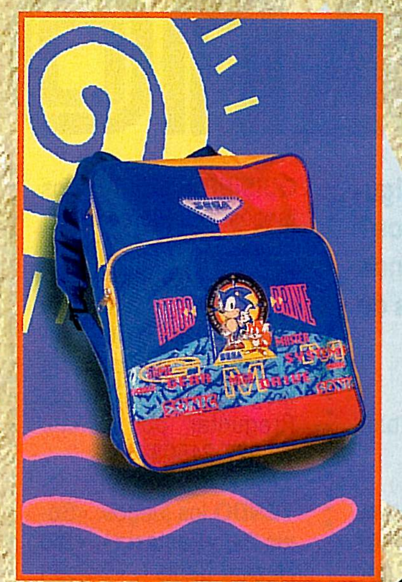


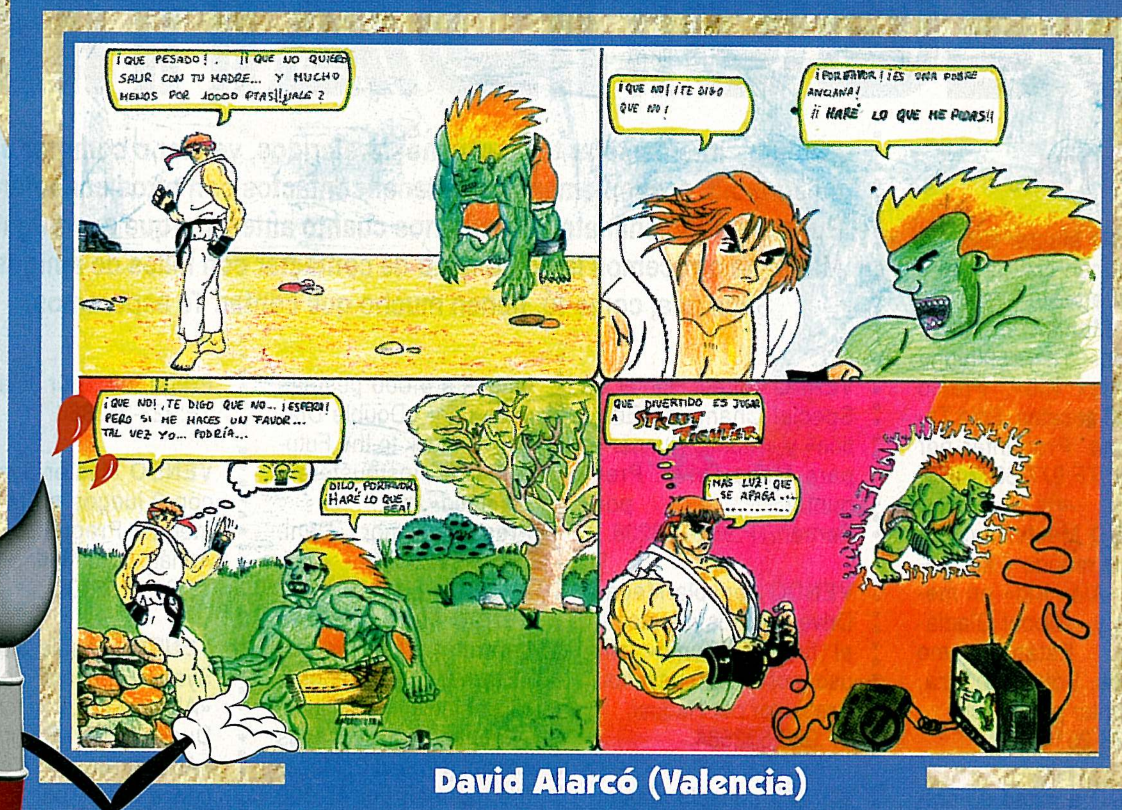
Oscar Ortega (Barcelona)



Victor M. Pastor (Alicante)

Joan Tolás (Barcelona)





David Alarcó (Valencia)

He aquí una muestra de lo que puede ser la energía alternativa del futuro, señores del gobierno tomen nota, además, es gratuita. David, la todo-mochila de este mes, es para ti. ¡Disfrútala con salud y alegría!

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Alexandre Touriño (Alicante)

Juan Diego Gonzalez (Salamanca)

¿Cómo? ¿Aún no sabes qué tienes que hacer para ganarte una camiseta tan chachi como esta? Es muy fácil, basta con que pongas tu imaginación a trabajar y nos envíes esa pequeña muestra de lo que todo un monstruo del arte y el dibujo como tú, puede llegar a hacer. Así que ahora ya no tienes excusa para no enviar tu dibujo. ¿A qué esperas?

SEGUNDAMANO

VENTA

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

VENDO Master System nueva con control pad y tres juegos: «Sonic 2», «Taz-Mania» y «Ninja Gaiden». También tengo el «Alex Kid». Precio 10.000 pesetas. Sólo Tarragona. Preguntar por Sergio.TF:977-602743.

VENDO Master System con un mando y los juegos: «Alex Kid» en memoria y «Global Gladiators». Están como nuevos. Sólo Zaragoza. Preguntar por Rubén. TF:976-251451.

VENDO a mitad de precio los siguientes juegos: «Streets of Rage 2», «Thunder Force IV», «GP Mónaco 2» y «Mortal Kombat». todo para Mega Drive. Preguntar por Payá. TF:96-5451463.

VENDO juegos de Mega CD II: «Prince of Persia» y «Silpheed» por 7.000 pesetas cada uno. Llamar al TF:91-7981610. Preguntar por Eloy. Sólo Madrid. ¡Aprovéchate!

VENDO «Street Fighter 2 Special Champion Edition» y «Atomic Runner» para Mega Drive. Preguntar por Bertrán.TF:955-258238.

VENDO consola Mega-Drive con dos mandos y el juego: «Sonic» sin uso, por 19.000 pesetas. Preguntar por Raquel. TF:988-532584.

VENDO consola Master System con: «Hang On» y Master System II. Cada una precio a convenir. Preguntar por Oscar. TF:91-6182684.

VENDO juego Mega Drive: «Jurassic Park» sin estrenar en 12.000 pesetas. Vendo juego Game Gear «Super Mónaco GP». Sin estrenar en 3.000 pesetas.

VENDO Master System con dos pads y pistola por 10.000 pesetas y 14 juegos a 4.000 pesetas cada uno: «Double Dragon», «Back to the Future 3», «Ghostbusters», «Wanted», etc... Preguntar por Dani. TF:93-8442624.

VENDO Mega Drive (en garantía) 10 juegos: «Eternal Champions», «Taz-Mania», «Phelios», «Batman», etc..., 3 pads control (Propad 2, Megafire, normal) por 45.000 pesetas. Preguntar por Alfonso. TF:941-241238.

VENDO Game Boy con los juegos: «Tetris», «Skate Or Die», «Tip Off» y «Kick Off». En perfecto estado por 13.500 pesetas. Preguntar por Gilberto.TF:924-255558.

VENDO Mega Drive con dos mandos y dos juegos: «World of Illusion» y «Street Fighter II», por 26.000 pesetas. Preguntar por Pablo. TF:923-243860.

VENDO Master System con 8 juegos en la memoria. Preguntar por Adrián. Sólo Madrid. TF:91-8158109.

VENDO consola Master System 2, con 5 juegos: «Alex Kid», «Donald Duck», «Shinobi», «Aliens Storm» y «Bonanza Bros», por 10.000 pesetas. En buen estado. Valorado en 21.000 pesetas. Preguntar por Diego. TF:91-5172347.

VENDO juegos de Nintendo. Tengo 10 juegos, entre ellos: «Mario Bros 1, 2 y 3», «Double Dragon 1 y 2», «Shadow Warriors 2», «Turtles», «Probotector» y muchos más. Llamar de 20:00 a 22:00 horas. Preguntar por Carlos. TF:943-464143.

QUISIERA VENDER los juegos: «Golden Axe II», «Dick Tracy», «Spiderman» y «Batman», por 4.500 pesetas cada uno ó juntos por 17.000 pesetas. Son de la consola Mega Drive. Gracias. Preguntar por Julián. TF:927-245037.

VENDO los juegos: «Sonic 2», «Fantasía», «Bio Hazard Battle», «Golden Axe 2» y «Kid Chamaleon». Todos son de Mega Drive. Preguntar por Diego. TF:98-5280332.

¡¡¡URGENTE!!! vendo Master System con: «Sonic 2», «Prince of Persia», «Taz-Mania», «Lemmings», «Castle of Illusion» y «Alex Kid» con su fórmula para acabar el juego. Todo por 15.000 pesetas. Preguntar por Miguel. TF:93-3580327.

VENDO Game Gear con 10 juegos con Adaptador a corriente y adaptador a Tv y con convertidor para Master System y con un juego de Master System. Lo vendo por 25.500 pesetas.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA .... TLF. ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

SEGUNDAMANO

Preguntar por Ignacio. TF:956-892664.

INTERCAMBIO

DESEARIA INTERCAMBIAR un monopatín por una Game Boy ó cualquier otra consola, en buen estado y si puede ser con juegos. Mi tabla es una Santa Cruz Pro-Model de Claus con un eje. Preguntar por Fco. Javier.TF:93-5602674.

SI ESTAS harto de ver sangre te cambio tu «Mortal Kombat» de Mega Drive por mi «Fatal Fury». Sólo Madrid. Preguntar por Carlos. TF:91-6871499.

QUISIERA CAMBIAR el «Kid Chamaleon», «Indiana Jones» y el «James Pond» por «Alien 3», «Terminator» y «Jurassic Park». Llama al TF:942-236734.

CAMBIO Master System II «Chuck Rock», «Sonic 2», «Lemmings» y un montón de revistas, por una Mega Drive ó Super Nintendo. También cambio mis juegos por otros. LLamar por las tardes y preguntar por Santi. Sólo para la provincia de Castellón. TF:964-516459.

INTERCAMBIO el juego «Mortal Kombat» por alguno de estos: «Sonic Spinball», «EA Soccer» ó «Eternal Champions» para Mega Drive. Llamar por las tardes al TF:91-7268896. Preguntar por Isaac.

CAMBIO Master System con 5 juegos: «Sonic», «Sonic 2», etc..., por una Mega Drive con 2 juegos y un mando. Es urgente. Sólo Madrid.

Preguntar por Manu. TF:91-7736198.

CAMBIO el juego «Strider» de Master System por el «Golden Axe», «Cyber Shinobi» ó el «Air Rescue». Llamar al TF:98-5800853. Sólo días de la semana de 3 a 5. Preguntar por Lorena.

TENGO el cartucho de Mega Drive «Aladdin», y me gustaría cambiarlo por el «Mortal Kombat», de la misma consola. interesados llamar al TF:942-360993.

CAMBIO el juego «Tiny Toon» por otros como el «Thunder Force VI», «Sunset Riders», también cambio el «Mistyc Defender» por otros. LLamar al TF: 94-4449580. Sólo Bilbao. Preguntar por Gorka.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Dolphin», «Tiny Toons» y «World of Illusion», por «Techno Clash», «X- Men»... Sólo la Coruña. Preguntar por Alex. TF:981-203915.

CAMBIO consola compatible con Nintendo, con todos los accesorios y cartuchos de 100 y 190 juegos + «Super Mario Bros 3». Todo ello por una Master System II con varios juegos. Preguntar por Pablo. Llamar por las noches. TF:94-4413692.

DESEO INTERCAMBIAR el juego «Fantastic Dizzy» de Mega Drive (sin estrenar) por dos de estos juegos de Game Gear: «Cool Spot», «Sonic Chaos», «Robocop Vs Terminator» y «Ultimate Soccer». Peguntar por Francisco. TF:958-645202.

CAMBIO el juego «Alien 3» de Mega Drive, por el «GrandSlam Tennis» ó por el «Super Wrestlemania» de Mega Drive. Preguntar por Felipe. TF:954-647903.

CAMBIO Atari 2600 con 32 juegos, 2 mandos y adaptador de corriente. Nuevo, valorada en 12.000 pesetas. Cambio por Master System II ó Game Gear con 1 ó 2 juegos en buen estado. Preguntar por Jaime (hijo). TF:986-201567.

CAMBIO «Ecco the Dolphin» y «Shadow Dancer» de Mega Drive, por «Jungle Strike», también de Mega Drive. un saludo. Preguntar por Alvaro. Llamar de 20:00 horas en adelante. TF:91-6201295.

CAMBIO el juego «Jurassic Park» de Mega Drive, por el «Mortal Kombat» ó «Street Fighter II». Sólo Lérida. Preguntar por J. Alberto. TF:973-221147.

INTERCAMBIO los juegos de Mega Drive: «Super Wrestlemania» y «Alien Storm», por: «Sensible Soccer», «Andrea Agassi», «Bubsy», «Sonic Spinball», etc... Preguntar por José Mª. Sólo Murcia. TF:968-230119.

CAMBIO Nintendo con tres juegos buenos con sus cajas, por una Game Boy con 60 juegos. luz lupa y adaptador, por Megadrive. Preguntar por Juan Pablo. TF:91-7302458.

CAMBIO el juego «Super Kick Off» por otro juego también de fútbol. Llamar al TF:91-4089141. Preguntar por Ricky.

VARIOS

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Mega Drive: «Flashback», «QuackShot», «Golden Axe», «Populous», «Risky Woods», «WWF», «Altered Beast», etc... Preguntar por Jose. TF:954-227354.

CAMBIO O VENDO «Fatal Fury», «Sonic 2» y «European Club Soccer». Todos de Mega Drive. Llamar por la tarde. Sólo Galicia. Preguntar por Martín. TF:981-599411.

VENDO Master System II con 4 juegos y dod mandos a mitad de su precio real ó la cambio por Mega Drive con ó sin juegos. Llamar a ser posible sólo Zaragoza. Preguntar por Jorge. TF:976-516419.

VENDO juego de Mega-Drive: «Street Fighter II» nuevo, precio a convenir. O cambio por «Bubsy», «Asterix», «Cool Spot», «Road Runner», etc... Que estén en buen estado. Sólo Zaragoza. Preguntar por Juan José. TF:976-528574.

VENDO 2 juegos de Mega Drive. Juegos como: «Street Fighter II», «Eternal Champions» etc... ó cambio por Mega CD con más de tres juegos. Sólo Madrid. Preguntar por Antonio. TF:91-3560617.

VENDO O CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Agassi Tennis», «Fatal Fury» y «Streets of Rage II». Sólo Madrid. Preguntar por Víctor. TF:91-5690820.

COMPRO juego de Master System II: «Mortal Kombat» por 5.000 pesetas ó un buen simulador de vuelo por 2.000 pesetas ó cambio «Terminator» + 3.000 pesetas por «Mortal Kombat para la misma consola. Preguntar por Montero.TF:957-320891.

VENDO O CAMBIO Master System II con dos mandos + «Alex Kid», «Alien 3» y «Gauntlet» por 8.000 pesetas ó lo cambio por algún buen juego de Mega Drive ó por una Game Gear. Preguntar por Angel David.TF:968-312930.

VENDO Master System con los juegos: «Sonic Chaos», «Spiderman» y «Chuck Rock» (Alex Kid en memoria) dos pad. Todo en perfecto estado por 14.000 pesetas. Preguntar por Daniel.TF:91-6693622.

ME GUSTARÍA cambiar dos juegos por uno para siempre. Los juegos son: «Space Harrier II» y «Batman» de Mega Drive, por: «Aladdin», «Tortugas Ninja 1 ó 2», «Joe & Mac» y «Jurassic Park». Sólo Valencia. Preguntar por Jaime.TF:96-3347377.

VENDO O CAMBIO Master System II con 2 mandos (uno por infrarrojos) y 7 juegos por 15.000 pesetas ó por Mega Drive (con entrada para Mega CD) y algún juego. Preguntar por Víctor.TF:98-5673380.

CAMBIO Master System II por «Tiny Toons» de la Mega Drive y vendo los juegos «Double Dragon», «Donald Duck» y «Ninja Gaiden» por 4.000 pesetas cada uno. Preguntar por Javier. Llamar por las tardes. TF:93-4295645.

SEGUNDAMANO

¡¡¡ATENCION!!! cambio Master System II con los juegos: «Alex Kid», «Sonic», «Donald Duck» y «Tom & Jerry», por Megadrive con juegos ó la vendo por 11.000 pesetas. Preguntar por Rocío. TF:983-394970.

¡¡¡ATENCION!!! vendo o cambio Master System II con 10 juegos, 2 pads y pistola por 18.000 pesetas (valorado en 53.500 pesetas). O cambio por una Mega Drive con un pad y un juego ó sin juego. Preguntar por Roberto. TF:983-475732.

CAMBIO «Sonic» de Mega D Dive por otro. Vendo juegos de Master System por 2.500 pesetas, consola Master System II, 2 pads, «Alex Kid» y otro por 7.000 pesetas. Preguntar por Isaac. TF:93-2117056.

QUISIERA MANTENER correspondencia con consoleros/as de toda España, que tengan Mega Drive ó Game Boy. Escribid a: Pablo Ureña Martínez, c/Ceballos, 5-4º D. 30003 -Murcia-.

CAMBIO cartucho Mega-Acción, por otros tres juegos cualquiera ó lo vendo por 6.500 pesetas. Preguntar por Rafa. TF:91-3318346.

COMPRO «Street Fighter II» de Mega Drive por 8.000 pesetas ó lo cambio por alguno de estos juegos: «Tiny Toon», «Ecco the Dolphin», «Wonder Boy 5», «European Club Soccer», «QuackShot», «Golden Axe 2», «Altered Beast», «Sonic 2» y «Fatal Fury».
También vendo ó cambio Barcode Battler II, por el «Street Fighter II» ó por una Game Gear con algún juego. Lo vendo por 7.000 pesetas con 32 códigos de barras. Sólo Andalucía. Preguntar por Francisco Manuel.TF:952-804823.

CAMBIO los juegos: «Spiderman», «Hard Drivin» y «California Games», de Mega Drive, por cualquier otro juego. O lo vendo por 1.995 pesetas cada uno. Preguntar por Susana.TF:91-4135721.

COMPRO juegos de Mega Drive: «Double Dragon», «Golden Axe II» y «Mickey y Donald». A buen precio. También vendo juegos de Megadrive y Master System II. Preguntar por Angel. TF:925-220033.

CLUBS

AMANTES DE MEGA DRIVE os invito a ser socios del club que quiero formar. Tendréis carnet. Preguntar por Javier. TF:96-1548330.

CLUB CONSOGAMES por sólo 100 pesetas. Recibirás: carnet, trucos, sorteos, cambios e información. Llamar al TF:93-4214176. Preguntar por Luis.

CLUB SUPER SONIC. Pasaremos trucos, juegos, etc... Preguntar por Paco. Llamar de 18:00 a 20:00 horas de la tarde.TF:96-3777514.

SI TIENES entre 1 a 99 años y quieres algo más ó tienes una Sega y vives en Alicante apúntate al club apúntate 3 , sólo por 1 peseta al siglo.
Escribirnos a: Fernando Payá Pomares, c/Pablo Picasso, 72-4º B. 03600 -Elda- (Alicante).

SI ERES de Sant Boi, apúntate al club TodoSega. Un club contra Nintendo, se cambian juegos y trucos para Master System 2, Game Gear y Mega Drive. También posters. Preguntar por Pedro. TF:93-6541268.

ME GUSTARíA formar un club de Mega Drive y Master System, para cambiar trucos y juegos. Preguntar por Oscar. TF:91-3170144.

CALIDAD DE ORIGEN así se llama el club donde mandaréis un folio, donde se dibujará un juego que os gustaría que sacaran para las consolas Sega. Toda España. Preguntar por Jesús. TF:951-230264.

CLUB MEGASONIC 150 pesetas el primer mes y 100 pesetas los demás. Recibiréis el carnet. Preguntar por Sergio. TF:952-241042.

ME GUSTARíA formar un club de Master System y Nintendo, para intercambiar juegos y trucos. Sólo para Gijón. Preguntar por Fran. TF:985-320082.

SI ERES de la provincia de Barcelona, apúntate al MEGA CLUB (Megadrive), para cambiar trucos, juegos, concursos, etc... Preguntar por Xavi.TF:93-6582605 ó 93-6583651.

¡HOLA CHAVALES! si queréis formar un club llamado "Mega Drive", enviarnos una carta a: Jose Manuel Fabregas Bueno, c/Julio García Condoy, 17-3º C. 50015 -Zaragoza-.

CLUB MEGA con carnet. Escribe una carta con tu dirección y 70 pesetas en sellos sin pegar. Mandad trucos y dibujos. Escribid a: Roberto Paules Villar, c/Fernando el Católico, 23-6º Dcha. 50006 -Zaragoza-

SOMOS del grupo "Password", expertos en trucos, mapas y pistas para Nintendo, Sega y Pc. Precio 100 pesetas al mes. ¡50 trucazos ó ayudas! ¡Yeah! Preguntar por Pedro Díaz. TF:923-214380.

ME GUSTARíA formar un club de todas las consolas Sega, para chicos/as.
Escribir a: Francisco Pérez Ruiz, c/Santa Coloma, 48-50, 7º 1ª. 08913 -Badalona- (Barcelona).

SI TIENES una Mega Drive, sólo tienes que llamar al TF:93-3861041. Preguntar por Iván. No te arrepentirás. Con carnet de socio.

COMPRA

COMPRO juegos de Master System II: «Mickey Mouse», «Mickey Mouse II», «Solo en Casa» y «Dr. Robotnicks», por 2.000 pesetas cada uno. Sólo Tarragona. Preguntar por Christian. TF:977-224748.

COMPRO el juego «Eternal Champions», que esté en buen estado, por menos de 11.000 pesetas. Llamar a partir de la 1:00 horas de la tarde. Preguntar por Alejandro. TF:952-253209.

COMPRO «Bulls Vs Lakers», de Megadrive, a buen precio. Sólo Barcelona. Preguntar por Sergio. TF:93-3478219.

COMPRO Game Boy con algún ó ningún juego. Preguntar por Jose. Precio de 5.000 a 7.000 pesetas.
Escribid una carta a: Jose Gabriel Díaz Roncero, c/Pintor Gastón Castelló. 03011 -Alicante-.

COMPRO juegos de Mega Drive. Precio a convenir, prefiero amigos de Madrid. Preguntar por Israel. Llamar a partir de las 8:00 horas. TF:91-6736674.

COMPRO los juegos para Mega Drive: «Centurion» y «Desert Strike» a 5.000 pesetas cada uno y «Out Run» y «Pac-Mania» a 3.000 pesetas cada uno. Llamar por las tardes y preguntar por Jaime.TF:93-4411829.

COMPRO juegos de Game Boy como: «Crystal Quest», «Sword of Hope», «Ultima: Runes of Virtue» y «Final Fantasy II». Preguntar por Pedro. TF:952-2301391.

COMPRO «Lemmings» de Mega Drive. Preguntar por Javier. TF:967-341363.

COMPRO juegos para Mega Drive: «Aladdin» y «Street Fighter II», a 7.000 pesetas los dos ó uno por 3.000 pesetas. Llamar al TF:925-813556. Preguntar por Ramón.

COMPRO juegos para Mega Drive. Mandad lista y precios. Escribirme, intentaré contestaros a todos. Mandad vuestras cartas a: Jose Luis Díez Gómez, c/Zaragoza, 35. 22005 -Huesca-

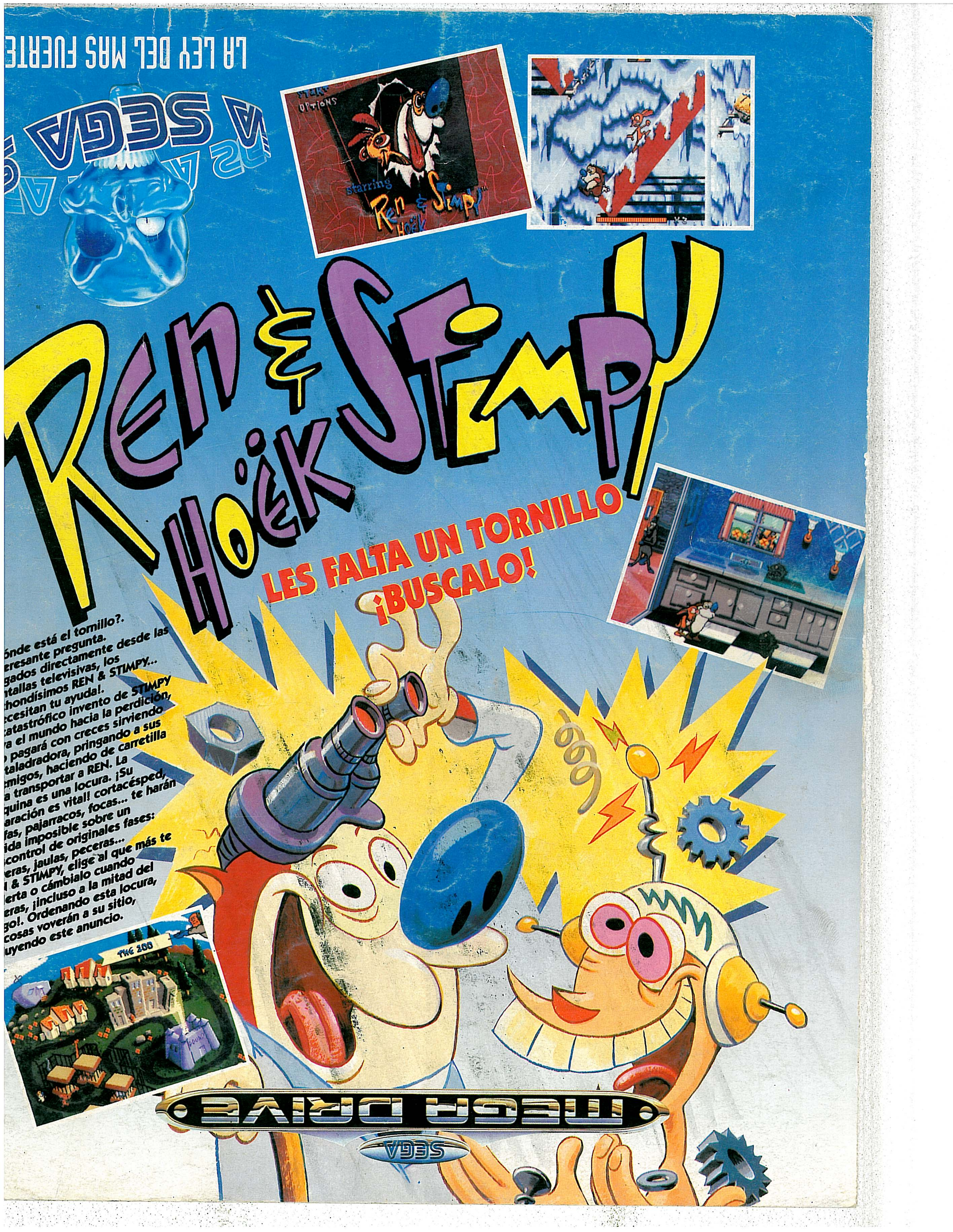
COMPRO el juego «Donald Duck» de Game Gear ó el juego «Cool Spot», Como máximo 2.000 pesetas. Llamar al TF:956-212052.

Suscríbete a TODOSEGA

Te quedarás con toda la "clase"

Ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega **(12 números x 350 pesetas = 4.200 pesetas)** recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con esta mega carpeta clasificadora de nuestro puercoespín favorito.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida para las primeras 500 suscripciones que recibamos y exclusivamente dentro de España.


LA LEY DEL MAS FUERTE
SEGA
START
OPTIONS
starring
Ren & Stimpy
Hoëk
Ren & Stimpy
Hoëk
LES FALTA UN TORNILLO
¡BUSCALO!
ónde está el tomillo?.
eresante pregunta.
gados directamente desde las
ntallas televisivas, los
chondísimos REN & STIMPY...
ecesitan tu ayuda!.
catastrófico invento de STIMPY
va el mundo hacia la perdición,
o pagará con creces sirviendo
taladradora, pringando a sus
emigos, haciendo de carretilla
a transportar a REN. La
quina es una locura. ¡Su
aración es vital! cortacésped,
fas, pajarracos, focas... te harán
ida imposible sobre un
control de originales fases:
eras, jaulas, peceras...
& STIMPY, elige al que más te
erta o cámbialo cuando
eras, ¡incluso a la mitad del
go!. Ordenando esta locura,
cosas voverán a su sitio,
uyendo este anuncio.
THE 200
MEGA DRIVE
SEGA